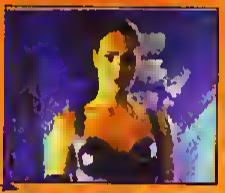
БОЕВИКИ-ФАНТАСТИКА-ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ИГРАХ
33
ПРЕДСТАВЛЯЕТ
ВЕЛИКИЙ
ДРАКОН
DEAD FOX
FULGORE
RACE RACER
PANDEMONIUM
1'40"76
1:0'17"30
SONIC
the HEDGEHOG
на SNES
SOUL EDGE
SAILORMOON
VANDAL-HEARTS
FINISH
DONALD IN MAUI MALLARD
BUSHIDO BLADE
KILLER INSTINCT
BOOGERMAN 2
EXPLOSION
8 bit
Mega Drive
SUPER NINTENDO
PlayStation
greatdragon.ru

НОВОСТИ НОВИНКИ

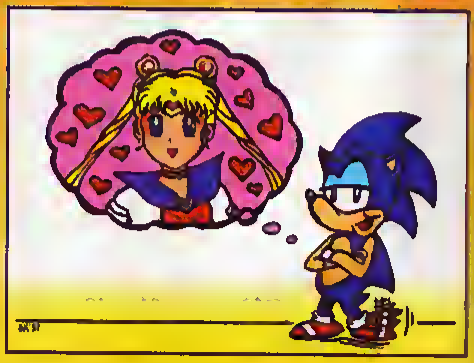
Новость месяца вторая часть фильма "Mortal Kombat" (с подзаголовком "Annihilation") уже снята и сейчас находится в процессе монтажа, чтобы в самом скором будущем (середина-конец лета) появиться на экранах кинотеатров. Мы пока ничего не знаем о сюжете, но судя по картинкам, действие разворачивается где-то между МК3 и МК4. Кстати, о четвертой части игры. Вся свежая информация по МК4 снова оказалась за "железным занавесом" надолго закрыта официальная комбатовская страничка Эда Буна (www.mcs.net/~edboon.com). Никто не сомневается, что сделано это намеренно, так как готовится что-то грандиозное, и создатели не хотят испортить впечатление от законченного продукта. Единственная новость, которую мы раскопали - это то, что Бун решил вернуться к "старой школе МК", а это значит кровь, кровь и еще раз кровь. Объявлено, что в МК4 не будет никаких Friendship'ов, Babality, и т. д. Останутся только жестокие Fatality в духе первого МК! Кстати, только у нас вы можете найти первые картинки тобиасовской "MK Mythologies: Sub-Zero". Теперь точно можно сказать, что это будет ходилка, а не RPG, как многие думали раньше. В довершение ко всему в США вышла вторая серия мультфильма "МК". По всем признакам нынешнее лето выдалось горяченьким!



MK Mythologies: Sub-Zero

Sega + Bandai = ?

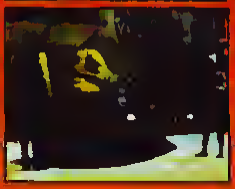
Всю игровую индустрию потрясло сообщение о том, что всемирно известная компания — производитель видеоигр и аркадных автоматов Sega Enterprises объединяется с не менее известной фирмой Bandai, производящей детские игрушки (в Японии Bandai выпускает гипер-популярные фигурки героев сериалов Power Rangers, Gundam, Ultraman и Sailormoon). Сообщается, что слияние произойдет первого октября этого года. Образовавшийся концерн будет носить название Sega Bandai Ltd, а его суммарный капитал достигнет 600 миллиардов йен ($6 млрд.). Зачем понадобился такой шаг? Дело в том, что обе компании переживают не лучшие времена. Sega пока неудачно борется с Sony и Nintendo, а Bandai несет убытки из-за провала их компьютера Pippin, сделанного совместно с Apple. Руководство компаний уверяет, что консолидированные усилия помогут Сеге выбраться из маркетингового тупика, а Bandai — значительно расширить рынок, только представьте себе игрушки по всем известным сеговским играм!



greatdragon.ru

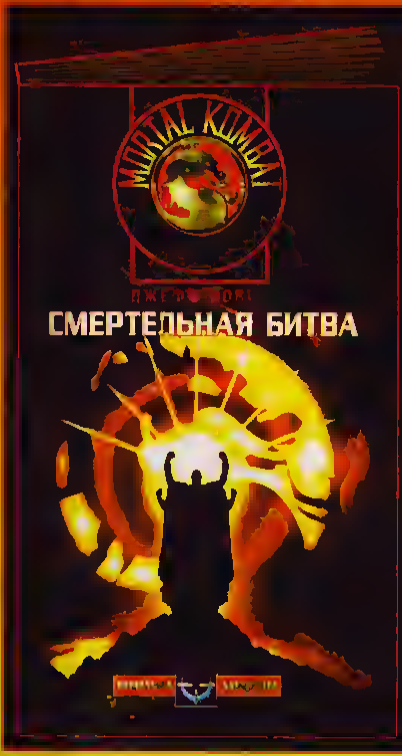
Сила снова с нами!

Любой ценой достаньте на видео Star Wars Special Edition. Агонизирующий российский кинопрокат игнорирует повторный выход трилогии на экраны, так что посмотреть улучшенные версии "Звездных войн" (название "Новая надежда" в Америке не прижилось), "Империи" и "Джедая" можно пока только на пиратских кассетах (к слову, SW SE уже собрала в Штатах 460 млн. долларов). Это не просто переиздание фильмов 20-летней давности — добавлено множество новых сцен: прорыв "Тысячелетнего Сокола" через космопорт Мос Эйсли, Сарлакк, пожирающий одного из охотников, панорамный пролет кораблей над заоблачным Беспином, ранее вырезанные кадры с Бобой Феттом, целое представление во дворце Джаббы. Но, пожалуй, самый известный новый эпизод — это наконец-то экранизированная давно уже ставшая притчей во языцех встреча Хана и Джаббы в первом фильме, ранее существовавшая в литературном варианте сценария! Не недооценивайте Силу этих фильмов!



Давайте создавать!

В Японии, США, а с недавних пор — и в Европе началась реализация проекта Yaroze! ("Давайте создавать!" — ял.), автором которого является сам "отец PlayStation" Кен Кутараги. Соль проекта в том, что теперь игроки сами смогут программировать игры для PSX! К сожалению, далеко не каждому из нас суждено приобщиться к этой программе. Чтобы стать членом Yaroze, нужно приобрести особую черную PlayStation, совместимую с PC и Mac'ом ($750), при этом обязательно, чтобы у вас был модем и, соответственно, выход в Интернет. Вдобавок, надо обладать знаниями языка программирования "C". Если вы все же заинтересовались, то дополнительную информацию вы можете получить на Сети по адресу:
www.scea.sony.com/net



"Смертельная [illegible]"
Дж. Ф. Ровин
Серия "Войны миров", изд-во "Азбука", Санкт-Петербург, 315 стр.

"В начале времен ничего не было, ничто, по сути, везде являлось всем". Так начинается книга Джеффа Ровина, замешанная на истории любимой нами видеоигры Mortal Kombat, китайской мифологии и приключениях, выдуманных самим писателем. В начале повествования мы становимся свидетелями образования нашей Вселенной, Внешнего (Запредельного) Мира, а затем... переносимся в маленькую китайскую деревушку, где молодым водоносом Куиг Лао начинают происходить необъяснимые вещи.
Первая половина книги действительно захватывает сценами из мифологии и настоящей, невымышленной истории Древнего Китая, куда искусно вплетена линия существования Чужого Мира, в котором властвует могучий Император Квн. История создания всего сущего описывается с такой скрупулезностью, что невольно вспоминается "Сильмариллион" Толкиена.
И вдруг все обрывается. Высокопарность древних сказаний сменяется обыденным языком заурядного детектива: практически все герои первых двух игр вовлечены во всеобщую свару из-за какого-то старинного талисмана. Мгновенно исчезает сознание величия Турнира, кропотливо культивировавшееся на протяжении всей первой части романа. Борьба за будущее планеты превращается в исторгаиизованную потасовку Квио и его банды "Черных драконов", с одной стороны, и хорошие ребят Лю Канга, Райдена, Кейджа и Сони — с другой. Ровин по своему интерпретировал истории персонажей, превратив Райдена из сложного драматического героя в простого бойца со сверхъестественными способностями, "записав" Соню в отряд Квио как полицейского, работающего под прикрытием (хотя по официальной "легенде" они оба давно знали друг друга). Скорпион, Саб Зиро и Рептилия скорее походят на традиционных ниндзя, чем на потусторонних, чисто "комбатовских" воинов теней, при виде которых кровь стынет в жилах. Лю Канг, приобретающий сверхвозможности после того, как в него случайно попадает райденовская молния, Барака, произведенный автором из генералов в верховные жрецы и приносящий в жертву Каину голубя, Скорпион, сражающийся бок о бок с положительными героями — книга прямо противоречит не только основополагающей истории игры, но и сюжету неизвестного фильма.
Книга "Смертельная битва" — одно из "лицензионных" произведений, раскупающихся исключительно из-за популярности первоначального продукта, в данном случае, видеоигры. Не ломятно, почему Тобиас и Бун (их имена присутствуют на титульном листе) допустили такую вольную трактовку фактов, известных игрокам и кинозрителям. Единственное, из-за чего можно приобрести эту книгу — это в высшей степени интересные и познавательные "мифологические" главы. Впрочем, по признанию автора, материалом для них послужили книги "Великие цивилизации Китая" Яна Моррисона и "Алхимия, медицина и религия в Китае 320 г. до н. э." в переводе Джеймса Р. Вэйра. Так что интересующимся лучше обратиться к первоисточникам.

Материалы рубрики подготовили Агент Купер, Duck Hader и Jason

greatdragon.ru

СОДЕРЖАНИЕ

FUN CLUB

4 ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

4 WHO IS ВЫ, G.DRAGON?

5 КРИТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ "КРИТИЧЕСКОГО АНАЛИЗА"

6 STREET FIGHTER — МУЛЬТФИЛЬМ
В борьбе за "Уличных бойцов" Восток, пока, побеждает Запад.

Sony PlayStation

8 COMMAND & CONQUER
Вы можете вступить в схватку со Злом за будущее планеты. А можете и в схватку с Добром...

10 WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT
На вашу Империю нападают со всех сторон. Вообще-то Империя не ваша, вы просто наемник. Можете позащищать ее, пока не надоест.

11 PANDEMONIUM
Доберитесь до Машины Желаний, обозначенной на карте такими знакомыми буквами Мз и Жо.

12 BUSHIDO BLADE
Резкий выкрик, молниеносный выпад, звон клинков, короткий ответный удар... Что это? Это — Bushido Blade!

14 RAGE RACER
"Если вы одной рукой управляете автомобилем, а другой обнимаете девушку, знайте — и то, и другое вы делаете плохо" (плакат ГАИ).

15 SOUL EDGE
Удары, комбо и секреты каждого из персонажей.

18 VANDAL-HEARTS
Маленькое полицейское подразделение стремится возродить Империю в этой игре. И вы — самый главный монархист.

19 TOSHINDEN 3
32 персонажа — достаточно ли этого для успеха игры?

20 АНОНСЫ
NHL'97, The Need for Speed II, Rally Cross, Hard Rock Cab, Battlestations, Oracula X Moonlight Nocturne, Power Slave.

22 КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ

16 бит. Супер Нинтендо™

24 KILLER INSTINCT
МАКСИМАЛЬНЫЕ КОМБО ВСЕХ ПЕРСОНАЖЕЙ и другие секреты.

29 SONIC THE HEDGEHOG на SNES, или чем кончают "Соники"...
Хакерам братской республики Китай посвящается.

32 Представляем: PRO FIGHTER X SNES
Перед вами Pro Fighter X — устройство, позволяющее переписать игру с картриджа на дискеты IBM PC и играть с них.

16 бит. Мегадрайв™

34 PHANTASY STAR 4
Исключительно мощная ролевая, способная стать предметом ваших исследований на многие недели.

39 SAILORMOON
Натянем матросские тельняшки и вольемся в ряды японских школьниц.

40 SIDE POCKET
В этом бильярде есть вариант игры, который и не снился кваленым профи из американского SIDE POCKET-клуба.

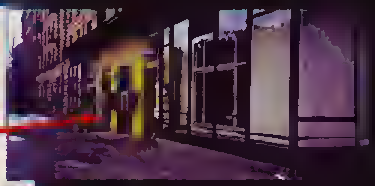
42 DONALD IN MAUI MALLARD
В очередном своем приключении отважный Дональд Дак занимается спасением реликвии туземцев — идола Шабум-Шабум.

51 PINOCCHIO
Сказка про то, как итальянский Буратино после всех приключений с удовольствием пошел в школу.

54 BLOCKOUT и ZOOP: ВАРИАЦИИ НА ТЕМУ ТЕТРИСА
Игры, которые полезно заряжать в перерывах между бесконечными схватками в UMK3.

НАПОМИНАЕМ ВСЕМ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСОВ АДРЕС ДЛЯ ПИСЕМ: 117454 МОСКВА А/Я 21

ЖУРНАЛ "D" (Великий Дракон)
по ценам издательства
в магазине по адресу:
Москва, улица КАРЕТНЫЙ РЯД, д.5
Продажа в розницу и мелким оптом.
Телефон для оптовых покупателей:
(095) 209-93-47



Также журналы "D" (Великий Дракон) вы можете приобрести по адресу:
*Москва, Издательство АСТ, **Звёздный бульвар, 21, 6 этаж, комната 7***
и в фирменных магазинах издательства АСТ в Москве
ул. Арбат, 12 ***ул. Татарская, 14***

Великий Дракон — почтой!
Без предварительной оплаты!
Цена, включая стоимость пересылки, 15 тыс. рублей за номер.
Оплата по получении журнала на почте.
Высылаем по почте номера с 21 по 32 (кроме 22).
Если Вы затрудняетесь в выборе номера журнала с интересующими Вас играми, загляните в NON STOP (стр.93)
Заказы направляйте по адресу: 117454, Москва, а/я 21 (лучше – на открытке)
На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой".
Не забудьте указать почтовый индекс и фамилию, имя, отчество получателя
Можно сделать заказ по тел.(095) 209-93-47

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

S6 Приключения "челнока" и ночь перед Рождеством в сюжетах нашей читательницы из Москвы.

S8 ХИТ-ПАРАДЫ

8 БИТ

60 EXPLOSION

Трудно герою найти верный путь в хитросплетении дорог. Тем более, что встречные на вопрос "Как пройти?", обычно отвечают огнем.

66 DEAD FOX

Сценарий и репортаж со съемок фильма в двух частях с прологом и эпилогом.

Часть первая. Лейтенант Фокс с большого бодуна начинает охотиться за краденными Sony PlayStation.

70 BOOGERMAN 2. THE FINAL ADVENTURE

Самый настоящий Бугермен, почти сеговский, а сопли, вообще, не отличишь.

72 EARTH WORM JIM 3

Лишь три из девяти "традиционных" этапов первого "Червяка". Но качество не хуже мегадрайвного.

ЗАБОР

77 Персональный забор этого номера нагородил Голиков Кирилл, г.Павлово-Посад, Московская обл.

78 ВАШ ВОПРОС — НАШ ОТВЕТ

КОМИКС

72 ЧЕРВЯК ДЖИМ и ЖАРЕНЫЕ МУРАВЬИ.

80 CANNON FODDER

Мы присутствуем при благополучном завершении первого дела отряда спецназа Cannon Fodder. Лиха беда — начало...

НЕТ ПРОБЛЕМ

86 EARTH WORM JIM 1,2 (SNES,MD) — ВСЕ КОДЫ 16-битных игр! Или почти все...

93 NON STOP!

ВНИМАНИЕ! ВСЕ ИГРЫ, опубликованные в 2[illegible] выпусках журнала.

95 КРОССВОРД

Автор П.Н.Резванов, г.Владикавказ, Северная Осетия — Алания

ЗОЛОТОЙ УГОЛОК

95 Ваша реклама заглянет во все уголки страны!

ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

Mortal Kombat — мне просто любопытно, что у тебя внутри.
Dune 2 — битва за урожай.
D&K г. Санкт-Петербург

Primal Rage — совсем озверели.
Ghost Busters — команда шизофреников гоняется за своими глюками.
Desert Strike — strike на десерт.
Shaq Fu — Shaq! Фу-у-у-у!
Капо, г. Москва

T2 Judgement Day — с пистолетом против технологий будущего.
Александр, г. Москва

NBA'96 — не пасуйте мне мяч, а то я упаду вместе с ним.
The Lion King — ему бы боксерские перчатки на лапы.
Александр Ющенко, г. Балашиха, Московская обл.

Spider Man — и дихлофос не поможет.
Tiny Toon — сплошное babality.
Mac Fank, г. Москва

Micro Machines — не обойтись без микроскопа.
Cannon Fodder — один за всех, но все на одного.
Олег Сарков, г. Лыткарино

MK (1,2,3) — мясной ряд.
Biker Mice from Mars — мотоцикл да я — вот и вся моя семья.
Urban Strike — "не страшна нам бомбежка любая..."
Александр Варичев, г. Москва

Alien 3 — так он один или...?
The Lion King — это что за водопа-а-а-а-д-д-д!
Александр Есиков, г. Вентспилс, Латвия

Earth Worm Jim — ну, почему вся грязная работа мне?
The Lion King — побег из зоопарка.
Twisted Metal — бой консервных банок.
Ecco the Dolphin — боевой аквариум.
Mortal Kombat — сверхурочная работа живодерни.
Demolition Man — таким ребятам и гвоздь давать нельзя.
Rock'n'Roll Racing — гитары на колесах.
Cool Spot — очкарик, но не шарик.
Boogerman — полный контакт без противогаза.
Roar of the Beast — встал мужик не с той ноги.
Jungle Dredd — большая базука закона.
Александр Филимонов, г. Москва

Mortal Kombat — много крови из ничего.
Darkwing Duck — утка с яблоками, стрелами, пулями и под плащом.
Contra 6 — пиф-паф, ой-ой-ой, умирает Рэмбо мой.
Flintstones — из рогатки по динозаврам.
Craze Wolf, г. Калуга

FUN CLUB

Читаю твой журнал, Дракон,
От корки и до корки.
Со мной всегда в дороге он,
Я от него в восторге.

Он тонким юмором объят
И волшебством пронизан,
И играми — за рядом ряд —
Как жемчугом унизан.

И то, что раньше для меня
Казалось непонятным,
Он объяснил и рассказал
Мне языком занятным.

Но, хорошенько поискав,
Найдем твой недостаток:
Журнал, ты должен толще стать
На радость всем фанатам.

Ты сожалеешь, что девчат
В корреспондентах мало.
Так знай, тебя лишь прочитав,
Навек твоей я стала!

Мара Шейд, г. Москва

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ ГЕЙМЕРАМ

дает SEGA-SERGE COOE BREAK OPEN из Владивостока

Если приставка не работает, не проверяйте НАЛИЧИЕ ТОКА в розетке двумя пальцами.

МОЙТЕ руки перед игрой.

Не играйте БОЛЬШЕ 24 часов в сутки.

Если игра достала, СПОКОЙНО возьмите кувалду и...

Если вашей бабушке приспичило во время игры посмотреть телесериал, прогоните ее УВАЖИТЕЛЬНО.

Не протирайте приставку СКИПИДАРОМ — посторонние запахи отвлекают от игры.

Who is Вы G.Dragon?

"Я думаю, что Агент Купер и есть Великий Дракон, так как его морталкомбатовские штучки — это ВО!!!"
Smoke, г. Санкт-Петербург

ОТ РЕДАКЦИИ. Знать бы еще, who is Вы, Агент Купер?..

"Здравствуйте, уважаемая редакция! Я уверен, что Великий Дракон это человек, который пишет под двумя псевдонимами, и все улики указывают на Макса Алаева.
"Улика" №1. В №30 есть рисунок Великого Дракона. Рисунок нарисовал Макс. Но почему он? Ни Купер, ни Хаита, ни Вовка Суслов?
"Улика" №2. Макс появился в редакции недавно. Это потому что G.Dragon'у захотелось писать побольше, вот он и взял себе новый псевдоним".
The Riddler, г. Москва

ОТ РЕДАКЦИИ. Если Васнецов нарисовал трех богатырей, то ведь это еще не означает, что сам художник, при всей своей гениальности, и есть три богатыря разом.

Рис. Макса Алаева

greatdragon.ru

Критический анализ "Критического анализа"

В 31-ом номере мы опубликовали статью KUSFBaracud-ы из Ульяновска под названием "Критический анализ игр-поединков с последующим разоблачением", в которой автор буквально на корню разнес всеобщего кумира — "Mortal Kombat". Вскоре редакцию накрыла волна писем возмущенных геймеров, и, как ожидалось, 99 процентов из них не поддержали позицию KUSF-а, грудью встав на защиту поруганного "Комбата". Только один (!!!) человек полностью поддержал мнение KUSF-а, а все остальные геймеры единодушно согласились лишь с одним утверждением гневного критика — что у нас в редакции плюрализм.

Что особенно возмутило наших читателей, так это "Морталовские" недостатки", отмеченные в "Критическом анализе...". Именно с такой оценкой следующих особенностей "Mortal Kombat" не согласилось большинство геймеров.

1. "Пять кредитов надо людям, которым "больше не нужно" — так выразился Артур Вишняк из Москвы, согласный в этом пункте с KUSFBaracud-ой. — А 95 делались, соответственно, для геймеров, не способных пройти игру честно". Так за это Буна с Тобиасом не ругать, а благодарить надо, считают читатели,— представьте, сколько людей мучилось бы, проходя "МК" всего с полудюжиной кредитов?! Кстати, да и делать "сотню continue" можно только на Мегадрайве.

2. Где это уважаемый KUSF узрел в третьем "Комбате" неуязвимость (то бишь, бессмертие)? Она есть только во второй части игры и, опять-таки, только на "MD" — это отметили почти все наши читатели. Ну, а мое личное мнение по поводу этого секрета и вообще популярных споров на тему: "Нужны ли секреты в видеоиграх" очень простое — не хочешь, не делай!

3. Большинство читателей спрашивает, не ошибся ли KUSFBaracuda в хронометраже, когда написал, "что пройти "МК3" довольно просто, и он совершил этот подвиг за два часа... используя принцип обороны с апперкотами". Мы в редакции тоже сомневаемся, но даже если это и так, то для особо одаренных комбатистов предусмотрен режим "Very Hard", на котором игру с одними апперкотами вчно не одолеешь.

4. С концовкой в третьем "Комбате" не так уж и плохо. Бывает куда хуже. Я вот играю сейчас в замечательную игру "Fighter's Impact", так там в конце вообще ничего, кроме "Game Over", не показывают. НИЧЕГО!!! А сверх любителям концовок можем порекомендовать "Третий Комбат" на PSX — там в конце есть замечательные картинки для каждого бойца.

И, наконец, укажем на прямые ошибки уважаемого KUSFBaracud-ы. Их, к счастью, всего две.

1. Приставочный "Mortal Kombat" вышел все-таки за пару месяцев до "Eternal Champions", и, следовательно, сама идея Fatality была применена в "МК" раньше.

2. В "Killer Instinct" НЕ ИСПОЛЬЗОВАЛИСЬ живые актеры! Вся графика была сделана специалистами фирмы "Rare" на сверхмощных графических станциях "Silicon Graphics".

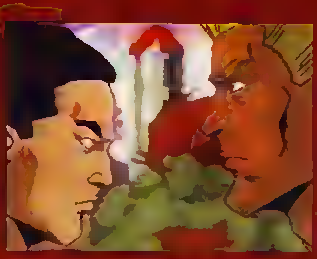
С уважением к KUSFBaracud-е и благодарностью ко всем читателям, приславшим в редакцию отклики на "Критический анализ"

Автор рис. Синдел из гор. Белая Церковь, Украина

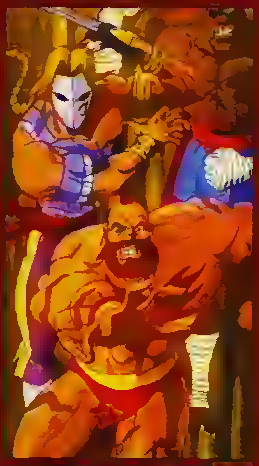
Lord Hanta

Street Fighter — мультфильм

Безусловно настоящему геймеру интересна не только сама игра, но и все, что ее окружает. Кто, например, откажется купить футболку или брелок с символикой любимой игрушки? Или посмотреть захватывающий мультик или комикс о похождениях любимых героев? Что, неужели, нашлись и такие, кому все это безразлично? Ну что ж, вы можете смело пролистнуть эти страницы — все ниже написанное не для вас.



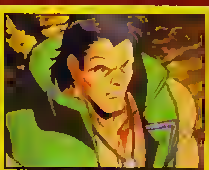
А с теми, кто остался (а мы уверены, таких большинство), обсудим недавно появившийся мультсериал по мотивам одной из самых популярных игр десятилетия — "Street Fighter".



В отличие от описанного нами в 28-м номере японского полнометражника "SF:the Animated Movie" этот сериал американский, и исполнен он, соответственно, в заокеанском мультипликационном стиле. Хотя непосредственное выполнение заказа было поручено студии в Гонконге, сериал получился на сто процентов американским. И сравнение качества анимации японского и этого мультфильмов далеко не в пользу последнего. Даже то, что отдельные элементы целиком позаимствованы у японцев, еще более подчеркивает превосходство Страны Восходящего Солнца в области анимации. Оговоримся сразу, имеются ввиду "серьезные", "героические" ленты, а смешные мультики про зверушек японцы снимать не умеют, здесь бесспорный лидер Дисней.

Неоднозначно воспринимается сама тема "уличного бойца" в интерпретации американских мультипликаторов. Дело в том, что в США полнометражные ленты не получили широкого распространения, и, в основном, все мультфильмы представляют собой короткие серии, складывающееся в бесконечные сериалы, с уже устоявшейся классической расстановкой сил. Существуют главный герой и главный злодей, у каждого своя команда. Причем, члены команды никогда не погибают — это закон. Погибают мелкие прислужники злодея, обычно роботы или другие нелюди, погибают не страшно, без крови, по схеме развалился — испарился (в отличие от японцев, которые жертвуют даже главными героями, забрызгивая все вокруг красным). Также для таких сериалов характерна некая футуристичность: все вокруг летают на всевозможных флаерах и скутерах, общаются посредством видеотелефонов и вооружены различными лучевыми винтовками и бластерами.

Решив не изобретать велосипед, американские художники скопировали у японцев не только образы, но и большинство художественных приемов. В частности, гипертрофированную мышечную массу и нарочито маленькие головы персонажей. Сравните эти кадры из двух разных мультфильмов.



Бланка предстает перед нами как добрый, душевный парень и даже очень симпатичный. К тому же американцы никак не могут отделаться от идеи, что Бланка — это друг Гайла — Чарли, который вовсе не погиб, а просто чуть-чуть изменился. Они протаскивали эту мысль в халтурном фильме с Ван Даммом, а в одной из серий мультфильма Гайл пытается превратить Бланку обратно в человека, и очеловеченный Бланка как две капли воды похож на Чарли из SF ALPHA. Посмотрите и убедитесь сами.

Чарли (Яп. Наш) в игре Street Fighter Alpha II

greatdragon.ru

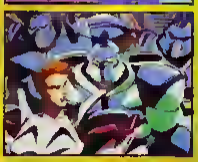
Данный мультик также не стал исключением, в нем присутствуют все перечисленные выше элементы. Как и полагается, здесь есть главный герой, стопроцентный американец — полковник Гайл (забавно, но у японцев Гайл дослужился только до капитана), и команда "хороших парней": Блэнка (опять же чисто американский), Ди Джей, Кэмми (о ней особый разговор), Чан Ли, Хонда, Т.Хоук и Рю с Кеном, которые, как оказывается, вовсе не главные герои, а персонажи второго, а то и третьего плана (кстати, в попавшик к нам сериях они, вообще, не встретились ни разу).

Забавная сюжетная линия любви Кэмми к Гайлу разворачивается на протяжении всего сериала. Из серии в серию Кэмми всячески вешается полковнику на шею, но Гайл остается неприступен. От безысходности Кэмми даже зачем-то уходит к Бизону, но вряд ли надолго — главный герой не может без пристального женского внимания.

Как того требуют каноны жанра, в сериале есть главный злодей — Бизон, со своей командой: Зангиев, Вега, Сагат и Барлог. Бизона окранют роботы, все в сериале летают на скутерах и флаерах, стрелют из бластеров... В общем, все как обычно, как во всех подобных сериалах: He-man, ThunderCats, Конан, Горец. Никто не говорит, что такая шаблонность плоха, но в случае "Стрит Фэйтера" она уж слишком... как бы помягче выразиться... выпирает. Кстати, Уличными Бойцами в мультфильме называют только положительных героев — это их секретное кодовое имя (чтоб никто не догадался!).

А вообще мультик сделан вполне добротно. Чувствуется, что японцы придали новые силы зашедшей в тупик американской анимации. Персонажи двигаются достаточно плавно, без особых рывков, все герои выполняют свои Специальные Приемы (это нам особенно понравилось), а задние планы зачастую сделаны просто замечательно. Красной нитью через все серии проходит музыкальная тема из игры "SF2 World Warriors", которую написал Andrew Dimitroff, по всей видимости, наш соотечественник. Да и вообще в плане шумовых эффектов сериал озвучен очень прилично. Особенно запомнился суровый гортанный голос Бизона, и голос переводчика, так до конца и не понявшего, что же это он переводил. Надеемся, на вашей кассете перевод будет сделан людьми, лучше знающими всю тему "Стрит Файтера", это очень важно, когда речь идет о популярных сериалах.

Вот они, многочисленные роботы, скутеры, бластеры, которыми буквально напичкан сериал, что, на наш взгляд, несколько излишне.

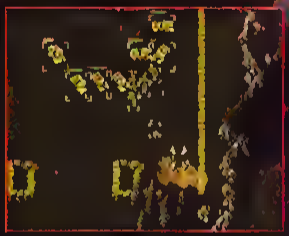


Подводя итог, можно сказать: деньги, потраченные на эту кассету, не будут выброшены впустую. Вы даже получите от этих мультфильмов удовольствие, если, конечно, вы (или ваши родители) недостаточно подготовлены, чтобы смотреть японские садистско-порнографические мультфильмы, которые все-таки лучше.

Александр Макаров и Артем Сафарбеков

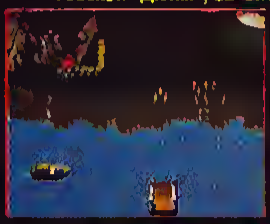
gregdrago

Три года назад на мегадайвном фронте пробушевала настоящая 'буря в пустыне'. Это была custom версия знаменитой "писишной" Dune II, ничем, кроме заставок, оригиналу не уступавшая, а во всем остальном намного превзошедшая качество PC реализации. Геймеры за это фирму Virgin чуть на рукак не качали. Прошло некоторое время, и на компьютерах засверкало свободное продолжение "Дюны", еще одна военно стратегическая игра, "Command & Conquer". Но в Virgin не лишаются работой на домашнем приставочном рынке, и вот в конце 96-го года C&C была с помпой выпущена для PSX и Saturn. Так как обе версии практически идентичны, мы расскажем о более доступной сердцу, руке и кошельку российского геймера — Playstation'овской.



Если честно, то многие в нашей редакции были уверены в провале приставочнмк реализаций C&C. На такие мысли наводнл "Crusader: No Remorse" (см. прошлыи номер журнала), "писишный" кит, просто уничтоженныи при переносе. Не было уверенности, что хваленый PSX овский джойстик справится с необходнмои здесь тонкой "ммшиной" работой, что игра не будет сильно "тормозить". Однажды Jason, любовно протирая пилу, вообще выразил сомнение в реальности такого проекта. Я ждал.

Все таки игра не разочаровала. На двух забитык под завязку дискак мм получили: в) ВСЮ компьютерную C&C, б) ВСЕ 15 миссий ранее отдельно продававшегося прнложения "Covert Operations" и в) 5 новык уровнеи. разработанных специально для приставок! Virgin овцем пошли тем же путем, что при создании сеговскои "Дюнм", 32 битная C&C это не точный слепок с классической версин, а оптимизация под приставки, так называемое "custom edition", то есть издание, сделанное специально и исключительно для видеоприставок.



Тек, кто опасался, что придется покупать мышь, успокою: джойстик идеально управляет игрой, и можно самому выбрать скорость передвижения курсора по экрану. Игровая механика и стратегия настолько близки "дюновским", что бывалые сеговцы сразу почувствуют себя как дома. Здесь необходимо-таки обмолвиться парой слов об истории C&C, она-то (почти) ничего общего не имеет со сказанием о войнушке между Атридесами и карконнами. Дело происходит на Земле то ли в конце XX-го, то ли в начале XXI-го века, в недалеком, короче, будущем. Под действием радиации появляется новмй минерал, тибериум, способный насытить энергетические потребности всего мира. Но вот беда, голыми руками его не соберешь, он крайне ядовит. Поэтому надо разворачивать мобильные заводы с карвестерами (ура!) — комбайнами, которме будут его убирать. И тут как из-под земли вмскакивает мощнейшая террористическая организацив — Братство NOD. Оно, оказывается, уже много веков в тайне копило силы, ожидая подходящего момента, чтобм прибрать к рукам власть над всей планетой (прям, масонский орден!). Главарь NOD'ов, лысый как бильярдный шар человек по имени Кейн, посчитал, что именно тибериум поможет Братству добиться своих целей. ООН призывает на защиту мвсторождений многонаци-

Миссий в игре почти семьдесят, большинство из ник имеют классные начальные и конечные видеоролики, повествующие о развитии сюжета. Знаменитая музыка C&C сохранена полностью: жесткий industrial, смешанный с неторопливым "дюновским" techno, и несколько "героических" оркестровых треков превращают войну в чистое удовольствие. Каждое ваше действие, будь то запуск бомбардировщиков, постройка зданий или указание пути бронемашине, сопровождается ответами подчиненных и комментариями военного суперкомпьютера EVA, обладающего приятным женским голосом.

С какой стороны ни посмотри, получилась хорошая, увлекательная игра. Не лучше "писишной", но и не хуже, зато намного больше по объему, а соответственно — еще более "долго-играющая". Хотя все-таки у меня после игры в "Command & Conquer" на PSX остались два вопроса. Во-первых, зачем надо было вводить систему десятизначных паролей, НЕ дублируя ее возможностью сохраниться на карточку памяти? И естественно, тут нельзя "засейвиться" в середине этапа, как на PC. Вторая вещь, которая меня беспокоит: "писюковцы" уже месяцев восемь режутся в продолжение C&C, "Red Alert", уже получившее в игровых кругах прозвище "Красный шухер"! Почему-то создатели отказались вести синхронную разработку RA для приставок и, вместо этого, выпустили на PSX и Saturn превосходную, но далеко не новую C&C. Появится ли RA для PlayStation? Наверняка скоро мы узнаем ответ.

ональные войска GDI (Глобальная Оборонная Инициатива). Играющий, принимая на себя командование подразделениями любой из воюющих сторон (на одном диске миссии GDI, на другом — NOD), вступает в схватку за будущее планеты.

Можно выделить несколько типов миссий, встречающихся в игре:

1) "Собрать, уничтожить": необходимо собрать как можно больше тибериума, плюс к этому уничтожить всю вражескую базу с техникой и войсками;

2) "Уничтожить/спасти": чаще всего надо выполнить убийство одного человека, перебить весь населенный пункт, выкрасть техническую новинку (играя за NOD), или же этого человека (населенный пункт, технологию) сохранить от вражеских атак (играя за GDI);

3) "Отбить, собрать, уничтожить": вариация первого типа миссий с той лишь разницей, что перед тем, как бороновать тиберий и строить войска, вам надо, командуя маленьким отрядом, освободить свою базу от штурмующих ее врагов;

4) "Уничтожить": это самые сложные задания, где у вас нет возможности построить базу и надо рассчитывать только на юниты, имеющиеся в начале этапа, и на скудные подкрепления.

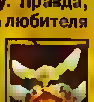
Графика	4+	Общее впечатление
Звуки	5	
Управление	5	5
Увлекательность	4	

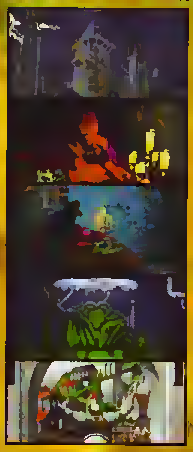
Агент Купер

WARHAMMER

ТЕНЬ РОГАТОЙ КРЫСЫ

Люди, если вы ждете выхода Warcraft'а (до выхода которого, по слухам, еще добрых шесть месяцев), и в глубине души понимаете, что жить не можете без милых вашему сердцу орков, гоблинов, дварфов и эльфов, то настоятельно советую — кулите себе эту игру. Правда, спешу предупредить — игра не любителя или не совсем убитого толкиениста (не совсем убитые все еще играют в писишный Варкрафт или Fantasy General). "Нелюбители" мотивируют свое отвращение тем, что, мол, юниты мелковаты, управление туповато, все некрасиво и вообще запущено. Честно говоря, я такие вещи пролускаю мимо ушей, особенно когда мне начинают их навязывать, а потому для вас я всего лишь расскажу о "Твои рогатой крысы", а вы уж думайте и оценивайте сами. Начнем с того, что здесь есть сюжет (нет, конечно сюжет есть везде, но здесь он не просто обозначен, а весьма детализирован и является неотъемлемой частью игрового процесса) со своими непредсказуемыми поворотами, разветвлениями и т.д., так что правило: сюжет — половина ролевушки (как, я еще не сказал, что это ролевая стратегия??) здесь действует стопроцентно. За основу игры была взята настольная стратегическая игра Warhammer английской компании Games Workshop.





Действие происходит на необъятных просторах Империи. Вы — командир маленькой наемной армии, выполняющей поручения Пограничных князей. А кремния на границе тяжелые — участились набеги орков, гоблинов и скэйвенов — таинственных тварей, похожих на крыс, которые хотят лодчинить себе загадочный Камень перемещений (в общем, из-за этого камешка-то весь сыр-бор и разгорелся), с помощью которого они смогут подчинить себе всю Империю. Вот в такой антисанитарной обстановке вам и предстоит действовать.

Потихоньку выполняя контракты (они-то и составляют основные хитросплетения общего сюжета), которые для нас добывает наш казначей Дитрих, вы зарабатываете себе и своим солдатам на кусочек белого хлеба, густо намазанного черной икрой. Однако густо он будет намазан только в течение первых четырех миссий. Потом слой икры (благодаря пришедшим к нам на службу новым воинам) становится все тоньше, пока не исчезает совсем. Но если вы, руководствуясь аморальными принципами, бросите свои силы на выполнение чудовищно сложного задания (за которое, правда, платят соответственно), то в результате у вас погибает половина войска, а те восемь тысяч дукатов, что заработаны кровью героически сражавшихся, окажутся никому не нужными. Выбрав подходящую миссию, вы появляетесь со своими отрядами на поле боя. После расстановки сил начинается само сражение. Во время него вы управляете действиями не отдельных личностей, сокрушающих своими мечами целые замки, а отрядами, у каждого из которых есть свой командир. Ваши отряды — это не тупые самоубийцы, с придурковатой настойчивостью прущие на превосходящего в численности неприятеля. Если перевес сил явно не в их пользу, то они с воплями "Retreat" будут спешно покидать поле брани. Если же наоборот, то с боевым кличем и фразами типа "Destroy them" ваши бравые хлопцы начнут рубить в капусту отступающего неприятеля. Однако ключ к успеху сражения не крутость и быстрота наших войск, а ваше мудрое стратегическое руководство, ибо какими бы крутыми ни были, скажем, ваши пехотинцы, все равно, ставить их под копыта вражеской конницы не рекомендуется... Под занавеску пара слов о техническом исполнении. Речь персонажей — вне всяких похвал: "неамериканизированный" английский очень хорошо способствует восприятию игры; музыка — шесть весьма неплохих треков. Ну а графика... Конечно, она хуже, чем в Command & Conquer, но все же это не шестнадцать бит, а тридцать два... Если вы упертый фанат, игра вам определенно понравится, если же нет, играйте в C&C...

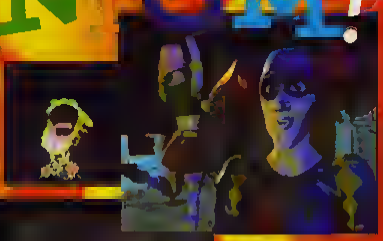
Графика	4	Общее впечатление
Звук	4+	
Управление	3	
Увлекательность	4	4

Duck Wader

greatdragon.ru

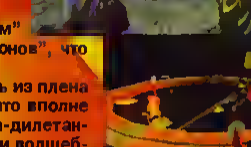
PANDEMONIUM!

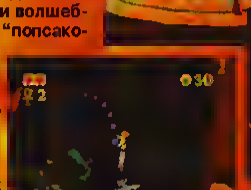
Сначала был Crash Bandicoot. Появился он на бескрайних тридцатидвухбитных просторах под лозунгом "и у нас должен быть свой Марио" (или Соник, тут уж кто как привык). Однако напоминал он скорее не взбалмошного итальянца или обрендившего ежа, а незабвенного поедатвля бананов, укрывшегося под псевдонимом D.K. 1, 2, 3. И так бы остался австралийский зверь одиноким "символом" приставки PSX, если бы не старания коллектива творцов из Crystal Dynamics. Напомню, что эти же люди в свое время изваяли для 3DO забавную ящерку Гекса, которая по сути и стала ее символом. Их трудами на PSX влетели с диким хохотом, криком, шумом и фейерверками Никки и Фарги — два взбалмошных персонажа из жутко духарной игры Pandemonium. И хотя, на мой взгляд, им не удалось разогнаться на скоростном шоссе славы и обогнать такие шедевры, как Soul Edge и Twisted Metal 2, эта парочка сделала Pandemonium вполне достойной вещью, требующей к себе особого отношения.

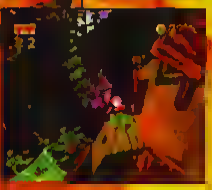


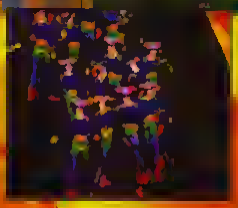
В вольном переводе с английского Pandemonium значит "Пошумим" (англо-русский словарь также трактовал это как "убежище демонов", что совсем не ассоциируется у меня с общим духом игры).

Как становится ясно из заставки, никаких лягушек-красавиц здесь из плена вмручать не надо (слава богу, мы их наспасались уже столько, что вполне можно засвливать... вкмо грибы...). Все гораздо проще. Два мага-дилетанта — Фарги и Никки — развлекались тем, что колдовали: запускали волшебные фейерверки. Но тут Фарги, у которого, кстати, вместо мозгов "попсакола", решил, что, мол, не хватает размаха, и уговорил Никки "завернуть" какое-то дико секретное заклинание... В общем, теперь некий монстр переваривает их деревню, а спасательной команде в составе двух горе-волшебников для того, чтобы ликвидировать последствия своих фокусов, придется добраться до Машины Желаний (обозначенной на карте буквами Мэ и Жо), способной исполнить три любых желания. Ну что ж, до машины, так до машины. И как вы уже поняли, вам предстоит управлять одним из этих двух героев: безбашенным шутом Фарги или смелой Никки. Вообще всегда отдавайте предпочтение девчушке — она и побыстрее, и прыгает повыше. А то, что Фарги умеет









крутиться колесом, тем самым уничтожая врагов, вам не поможет.

Перед вами лежат восемнадцать гигантских уровней плюс три сложнейших босса. Бегите, собирайте призы (кстати, роль монеток/колец/бананов здесь исполняют драгоценные камушки — брюлики там всякие), лихо, я бы сказал даже "по-вологроаодчески", напрыгивая сверху, уничтожайте врагов, вздумавших преградить вам путь.

Где-то на двадцать четвертом часу непрерывной игры вы, наконец, доберетесь до финального мультика, где сможете узнать, как распорядился последним желанием Фарги, и что из этого получилось.

Графика	5	Общее впечатление	4+
Звук	4+		
Управление	4		
Увлекательность	4		

Duck Wader

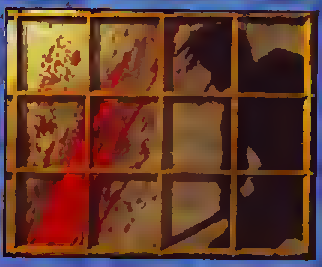
greatdragon.ru

BUSHIDO BLADE

...Два человека молча стояли у самой кромки воды, и прибрежные волны лениво лизкали их ноги. Из мгновенье, вышедшее из-за туч луны блеснула на двух клинках — оба самурая были вооружены. Вновь набежали тучи, а люди продолжали стоять в полной тишине. Вдруг, резкий выкрик, молниеносный выпад, звон клинков, короткий ответный удар и... тишина. Вновь показалась луна, и два человека так же стояли и смотрели друг на друга... Но через несколько долгих мгновений один из них, захрипев, упал лицом в воду, а на рассеченной руке второго показалась струйка крови...

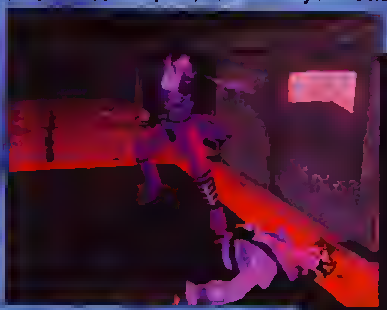
Храбрость начинает,
Сила продолжает,
Дух завершает.

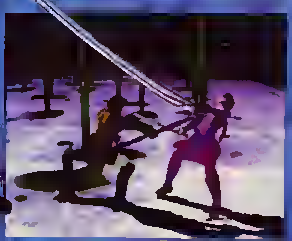
Г.Л.Олди



Знакомьтесь, это игра Bushido Blade (клинок Бусидо). Начать, пожалуй, стоит с того, что эта игра — не для всех. Противоречивое отношение она вызывает даже у самых закоренелых любителей видео-мордобоя. В этом файтинге нет ни "линеек" жизни, ни раундов, ни ударов ногами, ни бросков, ни Специальных Приемов. Но не это повергает в шок бывалых тружеников геркадных джойстиков. Чтобы убить противника в этой игре, вам достаточно нанести только один точный сильный удар. Звучит отталкивающе, но не делайте поспешных выводов. Square и Lightweight создали самое реалистичное и достоверное воплощение самурайского поединка на мечах, и, притом, безумно интересное и увлекательное.

Вот некоторые моменты, благодаря которым Bushido Blade приобрела свойственные ей динамизм, остроту и реалистичность. В игре есть кнопка бега, и ваш персонаж может свободно и быстро передвигаться по окружающей его трехмерной местности. Перед тем, как нанести решающий удар, противника можно на мгновение дестабилизировать, метнув в него каким-нибудь сюрикеном или даже обычным снегом с земли. Поединки проходят на весьма пересеченной местности, и вам постоянно приходится спускаться и взбираться на различные возвышенности, где вас уже наверняка поджидает враг. Представляете, какие это открывает возможности для тактических уловок в бою! Все раны, полученные в предыдущих поединках, перевязываются бинтами, а на одежде сохраняются разрезы. Даже грязь, если вы случайно испачкались, так и останется на вас до конца игры. Согласитесь, такого в файтингах еще не было.





Это нововведение, но программисты не оставили без внимания и некоторые элементы файтингов, ставшие уже классическими, в частности, хомбо. Некоторые удары, выполненные в определенной последовательности, дают своеобразные мини-серии, в которых первый

greatdragon.ru

удар отводит клинок врага, тем самым открывая его для второго и третьего ударов. Но для того, чтобы это получилось, вам нужно найти правильную дистанцию атаки и нужную стойку. Стойки в бою вы можете выбирать сами, причем каждой стойке соответствуют свои удары и свои мини-комбо. Есть возможность вооружить свой персонаж по собственному вкусу. Вам захотелось иметь двуручный самурайский меч, тонкую испанскую шпагу, французский палаш, боевой молот или широкий обоюдоострый меч? Пожалуйста, в игре на ваш выбор восемь вариантов. Само собой разумеется, что с разным оружием герои обращаются совершенно по-разному.

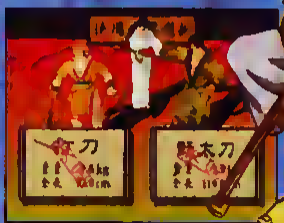
Важными элементами Bushido Blade являются способы навязывания своей тактики боя противнику. Для этого здесь широкий простор, в самом полном смысле этого слова. Ведь местность, в которой происходят поединки, практически не ограниченна. Можно, перебегая из декорации в декорацию, уходить от схватки сколько вы посчитаете нужным, пока не решите, что правильно выбрали время и место решающего поединка. А выбирать есть из чего. Здесь вы найдете замерзшую реку с огромным деревянным мостом, а если пойти вверх по течению, то дойдете до водопада, дающего реке начало; есть бамбуковая роща, где каждое дерево можно срубить; есть запрятанный в скалах пляж и еще много чего. Словом, выбор за вами. Кстати, раз уж зашла речь о декорациях, надо сказать, что в меню можно предустановить, когда будут происходить ваши поединки — ночью или днем, и от этого, естественно, будут меняться сами пейзажи.

Теперь немного о том, какие существуют варианты игры. Кроме самой истории, вы можете сыграть в турнире на выживание. В нем вам предстоит победить сто(!) человек на десяти уровнях. Если вы вому-то проигрываете, вас сразу откидывают в начало уровня к первому противнику — здесь у вас нет права на ошибку. Также можно оттачивать свое мастерство в режиме тренировки, где вместо настоящих клинков вы, как и полагается, будете сражаться ив боккенах — деревянных макетах самурайских мечей. Во всех этих вариантах "камера" смотрит на повдинки как бы со стороны, но в BB можно играть еще и "от первого лица" (есть специальная опция). Представляете, DOOM, только вместо родной берданки у вас в руках боевой молот или алебарда, а вместо демона на вас несется самурай с катаной!

А теперь скажите, разве может подобная игра оставить кого-то равнодушным? Оказывается, может. Все из-за своей излишней оригинальности. Лично нам Bushido Blade жутко понравилась. А вам мы советуем, прежде чем делать какие-либо категоричные выводы, внимательно рассмотрите эту игру.

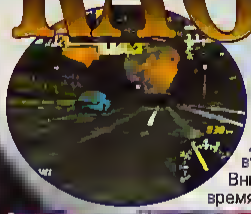
Свято чтящие самурайский кодекс чести Бусидо

Александр Макаров и Артем Сафарбеков



greatdragon.ru

RAGE RACER

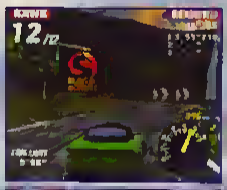


Вы стрелой несетесь навстречу ослепительно яркому утреннему солнцу по блестящей глади шоссе. Трасса пуста, окружающий лейзаж сливается в сплошную массу мелькающих красок. На лобовом стекле оседают капли росы, встречный ветер треплет волосы. Одну руку вы держите на руле, другой — обнимаете сидящую рядом красивую девушку...

Внимание! Если то, что вы сейчас прочли — описание вашего обычного времяпрепровождения, то немедленно положите журнал, откуда взяли, и отправляйтесь на свою загородную виллу отмокать в бассейне. Но если в вышеупомянутом абзаце отражены ваши сокровенные, хотя и пока невыполнимые, мечты, то продолжайте читать: для вас у меня есть целых два совета.

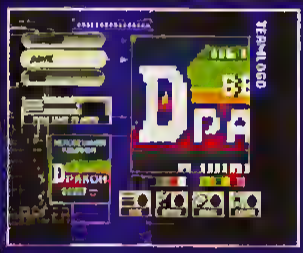
Совет номер 1. Спортивная машина — это дорого. Альтернатива: покупайте Playstation. Тридцатидвухбитка от Sony — чистый рай для фанатов гоночных игр. Недаром са-а-амым первым диском для PSX в 1994 году был Ridge Racer от Namco. И вот сейчас, три года спустя, еще одна намковская игрушка из этой же серии становится гоночным суперхитом. Встречайте — Rage Racer!

В своих стойлах хозяина терпеливо дожидаются 13 железных коней самых разнообразных конфигураций, от милашек класса Grand Turismo до навороченных грузовичков и даже спортивных ретро-машин прошлых десятилетий. Для тех же, кому не до конца нравится облик выбранного автомобиля, предусмотрена опция "Customize" (смотри синюю плашку).



В Rage реализован очень интересный подход к гоночной трассе. Дело в том, что она всего одна, но все устроено так, что заметить этот факт достаточно трудно.

Просто на одной трассе гонка идет по трем-четырем разным участкам. Заработав первое место на каждом участке, вы не только получите приличную призовую сумму, но и перейдете на трассу классом выше. Новые классы (всего их пять, плюс секретные) отличаются более широким выбором машин и возрастающей сложностью.



Вам не по душе вид вашего приобретения? Через опцию "Customize" можно раскрасить свою машину в два цвета (всего в палитре цветов 20), выбрать шины, а также, пользуясь мини-редактором, самому нарисовать логотип вашей команды на капоте. Этот логотип будет даже дублироваться на некоторых рекламных щитах на трассе!

Вас будут сопровождать одни из самых детализированных пейзажей, когда-либо встречавшихся на этой приставке — с водопадами, двухъярусными мостами и знаменитыми Ridge Racer'овскими тоннелями, залитыми оранжевым светом фонарей. Вдобавок, во время гонки постепенно меняется время суток: стартовав под безоблачным голубым небом, можно финишировать уже при лунном свете! Скорость игры жуткая, выше чем в Wipeout XL. К игре как нельзя лучше подходит музыкальное сопровождение, состоящее из бешеных рейвов от самых известных японских ди-джеев, и зажигательные ремарки комментатора (теперь, в отличие от Ridge Racer и RR Revolution, это уже не парень с тараканами, а девушка с тараканами). Кстати, если рейв вам не по душе, всегда можно после загрузки вытащить из приставки игровой диск, вставить любимый музыкальный и кататься хоть под "Doors", хоть под "Наутилус", хоть под "Иванушек".

Совет номер два. Заведите подружку. Ой, похоже, на странице не осталось свободного места... Ладно, как-нибудь напомните рассказать об этом в следующий раз!

Графика	5	Общее впечатление
Звук	5	
Управление	5	5
Увлекательность	4+	

Агент Купер

SOUL EDGE / SOUL BLADE

А (■) – горизонтальный удар оружием
В (▲) – вертикальный удар оружием
Н (●) – удар ногой
Б (✕) – блок
Для всех.
А+В+Н – супер сильный прием. За раз отнимает более трети колонки оружия. Отдельно для каждого бойца есть продолжения этого супера (смотри ниже)
А+Н, В+Н – перекидывания, срабатывают вблизи.
вверх+В – добивание. Используется против лежащего противника, а так же как завершение комбо.
вперед+Б – если вы отразите удар врага таким способом, у вас появится пара секунд для хорошей контратаки, работает это исключительно против ударов оружием, а не ногами

Удары, комбо и секреты каждого из персонажей

CERVANTES DE LEON

Один из сильнейших персонажей игры. Бессмертный пират, обладающий двуручными мечами, становится крепким орешком в основном из-за силы удара и большого радиуса действия оружия. Избежать его ударов получается далеко не всегда, а суперудары наносят поистине дьявольский урон здоровью и мечу противника.

СУПЕРУДАРЫ:
Лезвия смерти: вниз-вперед + А
Сила двух мечей: А+В
Пиратская атака: вперед, вперед+В
Удар кометы: вперед, вперед+В+Н
Суставный удар: вниз-назад+А+Н
Всех долой: вперед+А+В
Нижний удар: вниз-вперед+А+В
Морской ветер: полукруг от назад до вперед+В
Мясорубка: назад, назад+В
Испанский сапог: вниз-вперед+Н

КОМБО:
Клинок: А, А, назад+А
Подсечка лезвием: В, В, вниз+А
Разделяй и властвуй: вперед+В, В, В
Обезьяний удар: Н, вниз-вперед+Н
Удар ногами: Н, назад+Н

MITSURUGI

Пожалуй, самый сбалансированный персонаж игры. Быстрые и точные удары снимают порядочно энергии и неплохо достают до цели. А его толчок ногами открывает огромную широту для комбо из воздуха. В общем Митсуруги, да еще Ванг как нельзя лучше подходят новичкам, а уж в профессиональных руках сгановятся грозным оружием.

СУПЕРУДАРЫ
Ярость грома: вперед, вперед+В
Атака феникса: вперед, вперед+А+В
Толчок ногами: четверть круга от назад до вперед+Н
Прямой удар ногой: вперед+Н
Расшибатель: вниз-вперед+А
Жало: В, В, А, В

КОМБО:
Миксер: А, А, вниз+А
Сильный апперкот мечом: вперед+А, В
Удар-вертушка: вперед+А, вниз+А
Нет пощады: А, А, А
Тихая атака. В, В, А, вниз+А
Удар Митсуруги: четверть круга от назад до вперед+А, вниз+А
Уничтожение: В, В, А, В

ПРОДОЛЖЕНИЕ:
полукруг от назад до вперед+А+Н

НЕБЛОКИРУЕМЫЙ УДАР:
полукруг от вперед до назад+В

HWANG SUNG KYUNG

Очень схож с Мицуруги по управлению и ударам, однако немного побыстрей, хотя у него более короткий меч. Также в арсенале Ванга присутствуют удары для воздушного комбо, а также широкий выбор чередующихся комбинаций (удар вниз, удар вверх). Очень большое преимущество получает за счет ударов ногами и удобных добиваний

СУПЕРУДАРЫ:
Разделитель: вниз-вперед+А
Гром с небес: вперед, вперед+В
Удар-крыло: назад, вперед+Н
Ястребиный гнев: вперед, вперед+А+В

Пронзить врага четверть круга от назад до вперед+А,В
Жалящая тишина: вниз, вниз-вперед, вперед+В

КОМБО:
Ярость самурая: А, А, вниз+А
Звездный сокрушитель: вперед, вперед+Н, Н, Н
Ветреная атака: В, В, А, вниз+А

Тройная смерть: вниз-вперед+А, А, В
Бросок змеи: вниз+Н, В
Удар ниже пояса: вниз-вперед+А, В
Атака-гарпун: Н, Н
ПРОДОЛЖЕНИЕ: полукруг от назад до вперед+А+В
НЕБЛОКИРУЕМЫЙ УДАР: назад+В+Н

LI LONG

Ли Лонг – мастер восточных единоборств, предпочитающий нунчаки любых видов, очень быстрый и стремительный воин, схожий по владению боя с женщиной-ниндзя Таки. Также Ли обладает сильными комбо с ударами ног и очень быстрыми добиваниями. Немного страдает радиус удара, но если потренироваться, этот недостаток не будет так ощутим.

СУПЕРУДАРЫ:
Кишки на нунчаках: вниз-вперед+А
Размахнувшись со всей силы: вниз-назад+В
Подсечка: вниз-вперед+Н
Нунчаки в крови: вниз, вниз-вперед, вперед+В
Удар плечом: вниз, вниз-назад, назад+В
Крутящаяся мельница: А+В

КОМБО:
Хвост дракона: вперед+А, В
Атака сверху: Н, вниз+Н
Силовая атака: В, В, А, В

Вертящийся барабан: назад+В, В
Атака дракона: А, В, Н
Двойной удар в грудь: вперед+В, В
Угловой удар: А, А, Н
ПРОДОЛЖЕНИЕ: вперед, вперед+В+Н
НЕБЛОКИРУЕМЫЙ УДАР: вниз-назад+А+В

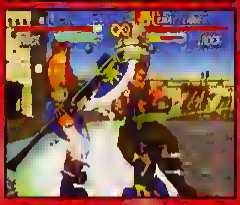
ROCK ADAMS

У этого варвара с гор самые сильные удары руками в игре, и даже несмотря на то, что его огромный топор немного медлителен, он наносит им непоправимый урон здоровью врага, а уж про супер и говорить не приходится. В открытом бою единственное, что можно противопоставить Року — это скорость, иначе на вас будет просто жалко смотреть.

СУПЕРУДАРЫ:
Вокруг света: вниз-назад+А
Лесоруб: вперед, вперед+А
К небесам: вниз-вперед+В

Встреча с топором: вперед, вперед+В
Удар коленом: вперед+Н
Удар головой: вперед, вперед+Н

КОМБО:
На куски: вперед+А, А
Бревно: вперед+А, А, А
Рубить с плеча: вперед+А, А, В
Ураганный гнев: вперед, вперед+А, В



Молот лесоруба: В, В, В
С дороги!: вниз-вперед+Н, А
Выбить несколько зубов: В, А
ПРОДОЛЖЕНИЕ: полукруг от вперед до назад+А+Б
НЕБЛОКИРУЕМЫЙ УДАР: четверть круга от вниз до вперед+В+Н

SEUNG MINA

Ничего особенного в Мине нет, хроме, разве что колоссального, большего чем у всех остальных, радиуса действия удара. Однако супер ее совсем не так силен, как хотелось бы того, да и в комбо его не вплетешь. В общем, держаться на расстоянии и использовать быстрые, дальнобойные удары — весь секрет Миновской тактики.

СУПЕРУДАРЫ:
Предательский выпад: вниз-назад+А
Небесный танцор: вверх+А+В
Кружащаяся смерть: вниз-вперед+А
Удар-подскок: вперед, вперед+Н
Смертельное лезвие: А+В
Вертушка ногой в прыжке: В+Н

КОМБО:
Пляска палача: А, вперед+А, А, Н
Разрушитель звезд: вперед, вперед+Н, Н
Орлон: А+В, вперед+А
Взлетающий воробей: А, А, А, Н
Тройной порез голени: В, В, вниз+А

Воробей на земле: назад+В, вниз+А
Падающая смерть: назад+В, вниз+А+В
ПРОДОЛЖЕНИЕ: назад, назад+А+В
НЕБЛОКИРУЕМЫЙ УДАР: вверх вперед+А+В

greatdragon.ru

SIEGFRIED SCHTAUFFEN

Двуручный гигантский меч немного замедляет движения Зигфрида, однако это с лихвой компенсируется силой и радиусом удара. Неблокируемый удар у этого рыцаря делается очень легко и быстро, так что не забывайте использовать его для остановок атак противника издалека.

СУПЕРУДАРЫ

Удар по коленной чашечке: вниз-назад+А
Перекрестный удар: В, вниз+А
Убийство: вниз-назад+В
Удар ногой: вперед, вперед+Н

Скромный удар: А+Н
Бычий натиск: вперед+В+Н

КОМБО:

Удар лопной луны: вперед, вперед+А+В
Всепоглощающая смерть: вниз-назад+В, назад+В
Разрубатель суставов: А, вниз+А
Разбито лицо: вниз-вперед+Н, Н, В

Тройной удар по голове: назад+В+А+В
Ногой по лицу: В, В, Н
Плечевой напор: вперед+В+Н

ПРОДОЛЖЕНИЕ: вперед, вниз-вперед+В+Н

НЕБЛОКИРУЕМЫЙ УДАР: четверть круга от вниз до вперед+В

SOPHITIA ALEXANDRA

Одна из самых слабых персонажей в игре. Обладая ударами маленького, даже меньшего, чем у Таки, радиуса действия, она не является опасным противником. Толковых комбо у Софитии тоже замечено не было, да и сама сила удара подкачала. Если же ам все-таки стали драться Софитией, не отпускяйте противника на далекое расстояние и пользуйтесь только быстрыми ударами.

СУПЕРУДАРЫ:

К звездам: вниз-вперед+В
Трясущаяся жила: вниз-назад+Н
Прыжок акробата: вверх-вперед+Н

Удар Римского полумесяца: А+Н
Изничтожитель: вниз, вниз-вперед, вперед+В
Убирайся из Греции!: вперед, вниз, вперед вниз+А

КОМБО:

Из Афин с любовью: В, В, А, В
Пробиватель: В, В, А
Наказание: А, А, А, Н
Вертящаяся подсечка: А, А, вниз+Н

Поперемениый удар иогой: Н, Н, вниз+Н
За Афины!: вверх-вперед+Н, В
Двойной скачок вверх-вперед+Н, Н

ПРОДОЛЖЕНИЕ: полукруг от вперед до назад+А+Б

НЕБЛОКИРУЕМЫЙ УДАР: назад, назад, назад+А, В

TAKI

Женщина-ниндзя, обладает быстротой Ли Лонга и самыми крутыми и мультихитовыми комбо в игре. Немного подкачали сила удара и его радиус, но при наличии небольшого опыта игры ею, Таки становится реальной претенденткой на победу. При игре за эту воительницу-тень ваш девиз — комбо, комбо и еще раз комбо. Кстати, Таки на японском означает водопад.

СУПЕРУДАРЫ

Перерезанное горло: вперед, вперед+А
Удар крутящейся птицы: А+Н
Смертельный прокат: вниз, вперед-вниз, вперед+В

Мельничный удар: вперед+Н
Удар иогой в прыжке: вперед, вперед+Н
Какого цвета твои потроха?: вперед, вперед+В

КОМБО:

Пулеметный удар: вперед+А, В, В, В
Порез и кость: В, В, А
Мочалке: В, В, А, Н

Комбо чарной твин: Н, Н, А
На орбиту!: вниз, вниз-вперед, вперед+В, Н
Удар ниндзя: вниз-вперед+Н, Н, Н
Комбо поиизу: В, А, вниз+Н

ПРОДОЛЖЕНИЕ: вниз, вверх+В+Н

НЕБЛОКИРУЕМЫЙ УДАР: полукруг от вперед до назад+В

VOLDO

Как мне кажется, Вольдо один из самых необычных персонажей а игра. Отчасти из-за своего редкого оружия — испанского трехлезвийного меча — катара, а отчасти из-за своего знашнего вида. Как оказалось этот беднята ща и глухонемой, однако это не делает его слабым бойцом. Необычные по виду и силе атаки быстро вас я этом убедят.

СУПЕРУДАРЫ:

От мыска до головы: вниз-вперед+В
Удар богомола: вперед, вперед+В
Удар иогой. назад, вперед+Н

Берсеркер: А+Н
Клешия: вниз+А+В
Кувалда: А+В

КОМБО:

Не видать тебе завтре: В, В, В, В, В
Поцелуй в пятку: вниз+А, Н
Дрель: вниз+А, А, А
Смертельный отсчет: А, В, А
Удар в живот. назад+А, А
Прочь с ринга: вниз+А, А, А, Н

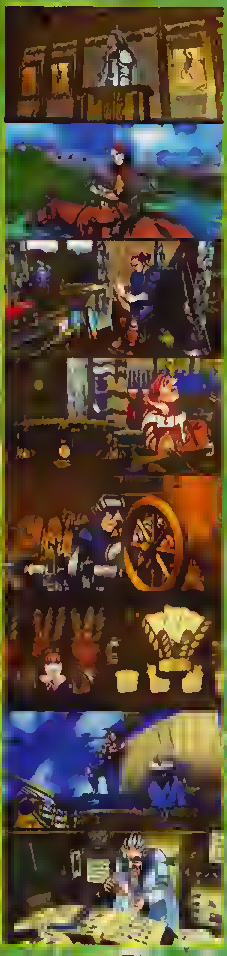
Нскромсать: А, А, В

ПРОДОЛЖЕНИЕ: вверх, вниз+А+В

НЕБЛОКИРУЕМЫЙ УДАР: четверть круге от вниз до вперед+А

Jason

greatdragon.ru

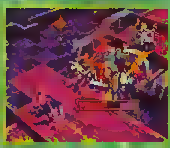


За последние несколько месяцев японское подразделение фирмы Konami, а точнее группа KCET (Konami Computer Entertainment of Tokyo), пробилось на одно из самых респектабельных мест средн производителей игр для PSX. Первой их ласточкой стала Suikoden, замечательная ролевушка, по праву считающаяся лучшей на приставке (ведь выход англоязычной Final Fantasy VII отложен еще на полгода), затем последовала новая Castlevania, о которой вы можете прочесть в рубрике "Анонсы". Последней в этой "ударной тройке" игр от KCET стала, конечно, не средненькая Contre (хотя это и конамиевская игра, ее делала команда Appalousa из Англии), а уникальная в своем роде Vandal-Hearts. Жанр этого творения определить не так уж легко: в основном боевая стратегия, но тут же присутствуют некоторые элементы RPG.

Предыстория как в обычной ролевушке среднего пошиба: в некоем фэнтэзийном государстве Иштария неблагодарный народ забывает поученья мага Арриса, национального героя, несколько десятилетий назад устроившего Революцию и наставившего общество на демократический путь развития. Находятся люди, пожелавшие вернуться к старому порядку вещей, возродить Империю. Таковы премьер-министр Хеп Спайтс, его советник Дольф и начальник Малиновой гвардии Кейн, вступающие в заговор и вскоре захватывающие власть. Хеп провозглашает себя Императором, распускает парламент. Хотя история явно перепета из "Звездных войн", она хорошо выполняет свою задачу, втягивает вас в игру.

По легенде вам достается роль Эша Лаиберта, служащего в Иштарских Охранных Силах (местной полиции), маленькое подразделение которой почти в одночку выступает против новой власти. Через некоторое время к вам, как и в других RPG, присоединяются новые персонажи, вы учите магию, копите уровни и т.д. Главное отличие Vandal-Hearts от ролевых игр кроется в боевом процессе. Точнее, в его непомерной раздутости. Представьте Suikoden, где до минимума сокращены разговоры и сюжетные моменты, а объемы боев, наоборот, сильно наращены, как за счет увеличения количества врагов (до трех десятков) и размера поля, деленного на клетки, по которым теперь можно свободно передвигаться. Естественно, бой ведется поочередно с противниками: вы назначаете своей партии их действия (движения, удары, "кастование" боевой или печатей магии), персонажи выполняют команды, и управление на ход передается врагу, то есть компьютеру. Больше всего похоже на усовершенствованные шахматы. Есть различные классы воинов: мечники, лучники, маги, эльфы, атакующие с воздуха, копейщики. У каждого свое расстояние хода, своя зона удара, разная экипировка (оружие и броня продаются в магазинах в городах). По ходу игры, достигнув 10-го и 20-го уровней, вы сможете сделать "апгрейд" своим героям, ведь каждый воинский класс имеет несколько градаций. Так, swordsman со временем превращается в guardsman'а, а тот — в dragoon'а. Все характеристики при такой трансформации возрастают, а сделать ее можно в крепе (dojo), тоже расположенном в каждом городе.

V-H состоит из шести глав, каждая из которых делится на четыре-восемь сражений, порою легких, порою — до невозможности сложных, и очень захватывающих. Есть такой штамп, обязательно употребляемый при описании хороших ролевушек и стратегических игр: "в нее играешь ночи напролет". К V-H эти слова подходят как нельзя лучше — оторваться, действительно, невозможно. Наверное, то же самое о своих партиях скажут ваши заядлые шахматисты. Конечно, Konami приготовила сюрприз. В каждой главе запрятана одна из шести Призм, найдя которые вы не только сделаете Эша почти непобедимым воином, но и увидите секретную концовку. (Советы Jason'а, как обнаружить ключи, ведущие к Призмам, читайте в рубрике "Нет проблем"). Только вот почему во время показа финальных титров исполняется песня на... сербском языке, я так и не понял.



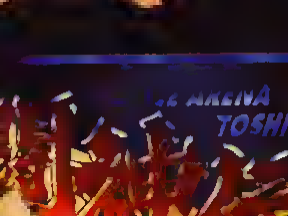
Конамиевская Vandal-Hearts лишний раз подтвердила мое убеждение, что ролевые и стратегические игры — настоящий наркотик, к которому привыкаешь мгновенно и не излечиваешься от этого пристрастия уже никогда. И эта игра, в частности, хотя и прикрывает с сюжетной стороны, очень оригинальна. Навскидку не могу припомнить каких-нибудь аналогов V-H, разве что Ogre Battle (SNES), но и тут далеко до полного сходства. Хотя это не всесторонний шедевр, она одна из самых сопдных, интересных и умных игр, появившихся на PSX за последние два-три месяца.

Графика	4	Общее впечатление
Звук	4	
Управление	4+	5
Увлекательность	5	

АГЕНТ КУПЕР

greatdragon.ru

Удар, удар, еще удар... Блок, прыжок, удар... как давно это с нами! Еще со времен Fighting Street многие игры пытались, иногда успешно, зачастую — не очень, добавить что-нибудь к почти неизменной формуле файтингов. Toshinden стала второй после Virtua Fighter игрой, уверенно заявившей: да, схватки можно вести и 3D с таким же успехом, как и в двух измерениях. Но серия, так успешно запущенная в 94-м году фирмой Takara и к моменту написания этого материала уже насчитывающая девять игр на самых разных платформах, включая Геймбой, увы, не смогла развиваться в соответствии с веяниями времени. Toshinden 2 уже сильно уступала новичку-конкуренту, Tekken 2, а явно плохонькой Nitoshinden вы можете прочесть в 31 номере журнала. Естественно, диск с TSD3 я приобретал со смешанными чувствами, все-таки теплилась надежда, что скаредцы вытащат серию из творческого тупика. Надежды оказались напрасными, и подтвердились самые худшие опасения. Toshinden 3 это еще один пример превращения качества в количество. На экране выбора игрока сразу доступ-



Графика	3+	Общее впечатление
Звук	2	
Управление	3	1+
Увлекательность	1	

ним 14 героев (среди них такие "ветераны", как Эйджи, София, Эллис, Мондо и Трейси), если каждым из них пройти турнир, то откроются еще 14 плюс 4 босса — таким образом, общее количество персонажей достигает 32. Но если честно сказать, я не заметил особенных различий не только в способах управления, но и в стиле боя каждого из них. Сам процесс драки, по старой традиции, остается очень несбалансированным. Смотрите, разве справедливо, что вы, будучи вмражась по-кобатовски, "на danger'е" (то есть, если снята почти вся линейка жизни), можете, нажав всего три кнопки, выполнить dasperation-атаку, снимающую две трети жизни противника, честно лупившего вас весь раунд? Такой расклад делает почти стопроцентно непредсказуемыы исход сражения, а это не всем гейырам по душе. Новая комбо-система, Rengi, тоже не прибавляет драке ничего интересного: кажущиеся сначала крутыми мультиударные комбо на поверку оказываются просто частыми нажатиями одной кнопки. Хочешь десять хитов — нажми кнопку десять раз, все настолько безыскусно. Единственное оригинальное нововведение в TSD3 —то, что все арены окружены стенами. Это приводит не только к уникальным полигонным глюкам, но и к некоторым необычным атакам, когда вы со всей дури швыряете врага о твердую вертикальную поверхность. Чаще всего этот враг от поверхности отталкивается и тут же вас сшибает с ног.

Невоодушевляющая графика сопровождает вас с самого начала (скучный заставочный мультик) до самого конца игры (экран иероглифов). Героям по детализации далеко до лучших представителей жанра, да и размером они поменьше, скажем, теккеновцев. Вы можете выбрать скорость игровой анимации — 30 или 60 кадров в секунду. И тады, и тады все движется практически одинаково, только во втором случае со стен исчезают все текстуры.

На фоне Soul Edge, сегодняшнего чемпиона 32-битных трехмерных файтингов, Toshinden 3 смотрится (да и играется) как настоящий "гадкий утенок". Кто знает, может, когда-то он и превратится в белого лебедя, но весь вопрос в том, сохранится ли у гейыеров интерес к серии. Я лично не ожидаю от TSD4 чего-нибудь нового.

Агент Купер

КОРОТКО ОБ УПРАВЛЕНИЙ:

Х — слабый удар ногой
О — сильный удар ногой
□ — слабый удар оружием
△ — сильный удар оружием
L1, L2 — откатиться вбок
R1, R2 — суперудары
□ + Х + О — Overdrive-атака (используется два раза за раунд)
Х + О — Desperation-атака (при полной оранжевой линейке)

greatdragon.ru

Анонсы

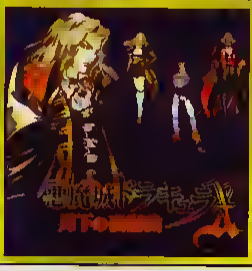
NHL 97 (EA Sports, 1996)

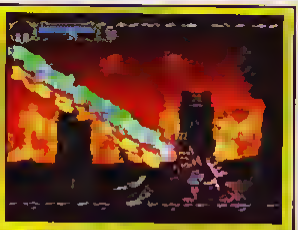
Лучшая хоккейная игра на PSX. По сравнению с прошлогодней аерсией подскочила скорость, на форме игроков появились номера и фамилии (!) и почему-то исчез комментатор. Традиционно, помимо самой по себе бесподобной игры, на диске битком набито разнообразной справочной информации по всем 26 командам и более чем 650 игрокам NHL. И конечно, игра позволяет создавать и сохранять на карту своих собственных хоккеистов.

Графика	4	Общее впечатление 4+
Звук	3+	
Управление	5	
Увлекательность	4	

Dracula X Nocturne in the Moonlight (KCET, 1997)

Просто гениально! Konami возрождает почти забытый ныне жанр двухмерных платформенных ходилок. Эту новую игру, продолжающую старинную серию Castlevania, лучше всего сравнивать с Super Metroid (SNES). То же потрясающее разнообразие игровых зон, многие десятки видов оружия и экипировки, суперудары, более СОТНИ разных врагов, гигантские боссы на каждом шагу. Ваш персонаж, Алукард, развивается на ролевой манер, накапливая level'ы, в лабиринтах есть магазин, реализована удобная система save-комнат и сеть телепортаторов. Единственный недостаток этой жемчужины, на мой взгляд, заниженный уровень сложности. Еще, правда, могут возникнуть проблемы с японским языком, но тут, уверяю, нет ничего неразрешимого.





Графика	4	Общее впечатление 5
Звук	5	
Управление	5	
Увлекательность	5	

Rally Cross (Sony Interactive Entertainment, 1997)

Прямо противоположный подход к раллийным гонкам, нежели представленный сеговцами в их Sega Rally. После Rage Racer кажется, что машины здесь движутся не быстрее улиток, но скорость в этой игре не главное. Что от вас тут потребуется, так это безупречное чувство равновесия — машина переворачивается при малейшей ошибке. Грязь, разбитые фары, автомобили, на каждой кочке подлетающие вопреки законам гравитации метров на 10 — если это ваша стихия, то вперед! Но если вы любите строгие скоростные симуляции, лучше обратите внимание на F1 и тот же RR.

Графика	4+	Общее впечатление 3+
Звук	3	
Управление	5	
Увлекательность	3	

greatdragon.ru

The Need for Speed II (Electronic Arts, 1997)

Вышло продолжение одной из классических гоночных игр, да вот популярностью, как первая часть в свое время, TNFS II не очень-то пользуется. Хотя игра появилась одновременно и для PSX, и для PC, ни тем ни другим геймерам это новоиспеченное продолжение не пришлось по вкусу. Все по-прежнему играют в первый TNFS. Создатели второй версии, практически не улучшив графики и не вставив в игру ничего принципиально нового, получили в итоге просто никакую гонку. Поиграть в TNFS II можно только из-за уважения к первой, шедевральной, части, да и то не долго.

Графика	4	Общее впечатление
Звук	4	
Управление	4	4
Увлекательность	3	

Hard Rock Cab (Gametek, 1996)

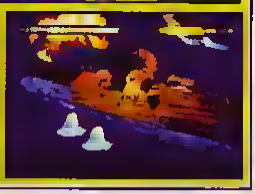
Это ни что иное, как японская версия Quarantine, игры о приключениях таксиста в сумасшедшем городе Кемо-Сити. Графика почти на нуле (хотя в версии для 3DO было еще хуже), звук — на космических высотах: используются рок-, гранж- и ой!-композиции западных групп, в числе которых такая известная команда, как Toy Dolls. В целом, гонять по городу на желтом танке в шашечках, сшибая зазевавшихся старушек-зомби, весьма приятственно, хотя почему-то красный цвет крови изменен на зеленый. Игра для слегка тронутых любителей, к коим себя с радостью причисляю.

Графика	3	Общее впечатление
Звук	5	
Управление	4	4
Увлекательность	4	

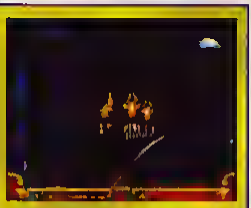
Battlestations (Electronic Arts, 1997)

Очень оригинально и красиво, но немного сумбурно смотрится эта новая игра, представляющая собой поединки на современных морских кораблях. Тут и авианосцы, и патрульные катера, и подлодки, и минные тральщики, и еще куче всего разного сходятся в смертельных поединках на морях и океанах. Сам игровой процесс до предела незамысловат: у каждого корабля есть спецприемы (так, например, с авианосца взлетает тройка самолетов и бомбит все, что движется), обычные выстрелы, защиты двух видов, вызов вертолета для поднятия из воды сброшенных взрывной волной матросов и многое другое. В общем попробуйте, может понравиться.

Графика	4	Общее впечатление
Звук	4	
Управление	4	4
Увлекательность	3+	



Power Slave (Playmates Interactive, 1997)



Эта игра ничего, кроме анонса, и не заслуживает, всего лишь еще один клон великого DOOM'а предстанет перед вами. Никаких авторских находок в Rabe силы (перевод названия) нет. Как обычно, получище дурацких врагов, какие-то мышки, крыски и тому подобные неполноценности. Куча скучных и некрасивых лабиринтов, в которых не мудрено плутать неделями, да несколько видов простенького оружия. Лично я к таким играм интерес давно потерял, ведь в них ничего нового не привнесено, а даже старую основу трехмерного брожения умудряются исковеркать до неузнавания. Итог — вы ничего не потеряете, если в эту игру не поиграете.

Графика	3+	Общее впечатление
Звук	3	
Управление	3+	3+
Увлекательность	3	

Обзор составлен Агентом Купером и Jason'ом

Размахов Дмитрий, г.Киров

Гудев Юра, г.Звездёрск

Сабиров Равиль, г.Орехово-Зуево

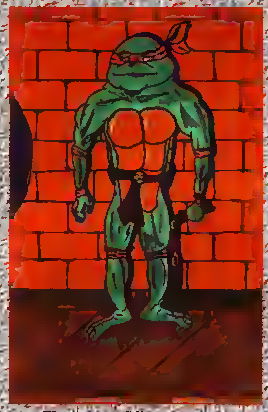
Хиневич Алексей, г.Владивосток

greatdragon.ru

Капо, г.Москва

Агафонов Никита и Кочков Олег, г.Электросталь

Пахтусовы Катя и Надя, д.Коровцово, Архангельской обл.



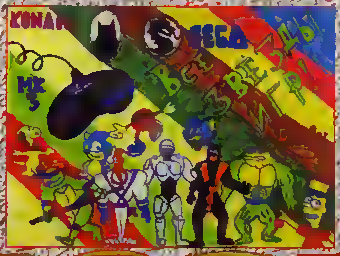
Бежов Михаил, г.Владимир

Мизерный Сергей, г.Минск, Белоруссия

Константинов Максим, г. Нижний Новгород

Торбышев Сергей, г.Узловая, Тульской обл.

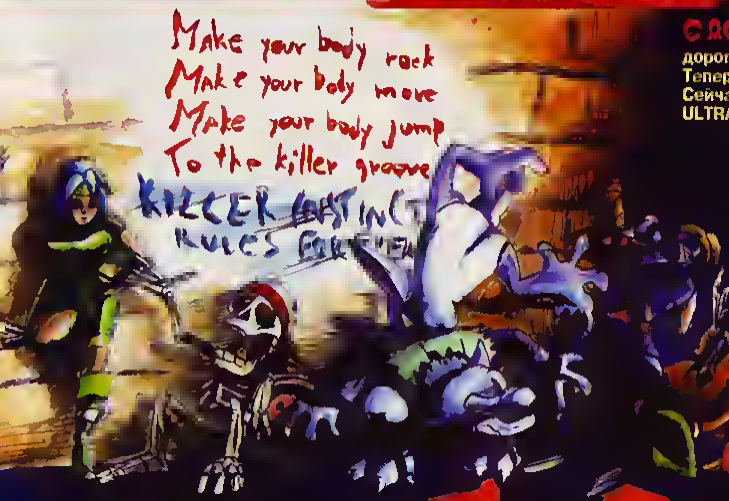
Robix, г.Москва



Master-X, г.Люберцы

КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ

greatdragon

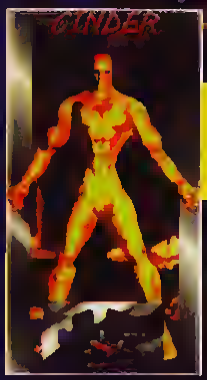


С ДОБРЫМ КРОВАВЫМ УТРОМ

дорогие поклонники игры Killer Instinct. Теперь прошу вас не падать со стульев!!! Сейчас я расскажу вам о максимальных ULTRA COMBO для всех персонажей игры

Место	Персонаж	Удары	Сложность
1	Cinder	80	2
2	ORCHID	64	5
3	Combo	42	4
4	Spinal	38	5
5	Sabrewulf	38	5
6	Thunder	38	4
7	Fulgore	36	5
8	Glacius	36	4
9	Riptor	34	3
10	Jago	31	5

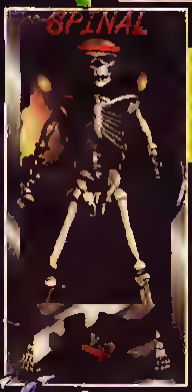
Пояснение.
Место — место, занимаемое персонажем по количеству ударов в комбо-серии
Удары — количество ударов в комбо-серии.
Сложность — сложность выполнения комбо. Чем больше используется приемов, тем выше сложность.



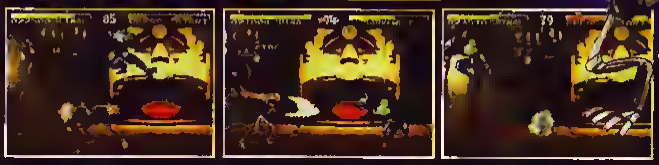
CINDER
Проведите любую ULTRA, затем при падении противника на землю сделайте следующее: вперед, вперед, L (3 раза), назад и B. Повторяйте эту комбинацию до тех пор, пока ваш противник не упадет замертво.

T. J. COMBO
Держать назад, вперед, Y, держать вперед, назад, L, B, держать вперед, назад, L, B, держать вперед, назад L, R, B, B, ULTRA, при падении противника на землю держать назад, вперед, R, держать вперед, назад L, держать назад, вперед, A, зажать A, держать назад, вперед, A отпустить.

B. ORCHID
Держать назад, вперед, Y, вниз/вперед A, вас отбросит назад: держать назад, вперед, A, L, держать назад, вперед, A, L, держать назад, вперед, A, L, держать назад, вперед, A, L, держать вперед, назад, B, L, перекатывая: вперед, вниз, вниз/назад, L, перекатывая: вперед, вниз, вниз/назад L, ULTRA: добить тройным лазерным сюрикеном.



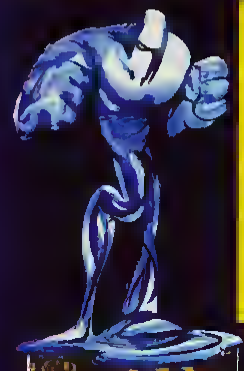
SPINAL
Вниз + A, вниз + X, пауза не более одной секунды, держать вперед, назад, Y, X, держать вперед, назад, Y, X, держать вперед, назад, Y, X, ULTRA, пять черепов.



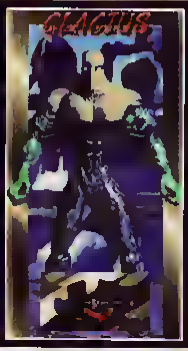
SABREWULF
Держать назад, вперед, Y, X, пауза не более одной секунды, держать вперед, назад, Y, держать вперед, назад, R + Y, A, держать вперед, назад, Y, вперед и L, ULTRA, держать назад, вперед, Y, держать назад, вперед, R.

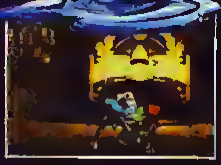
CHIF THUNDER
Держать назад, вперед, X, A, пауза не более одной секунды, держать вперед, назад, Y, A, держать вперед, назад, Y, A, вниз/назад B, ULTRA, при падении противника на землю держать вперед, назад, Y, держать вперед, назад, Y, перекатывая: вниз, назад, Y, при падении противника на землю тройной фаербол.

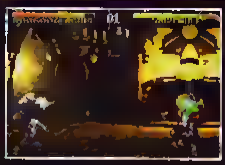
FULGORE
Вплотную к противнику: вперед и A, пауза не более чем полсекунды, перекатывая: вперед, вниз, назад, A, держать назад, вперед, A, A, перекатывая: вперед, вниз, назад, A, A, ULTRA, при падении противника на землю, перекатывая: вперед, вниз, назад, A, перекатывая: назад, вниз, назад, L, тройная шаровая молния.

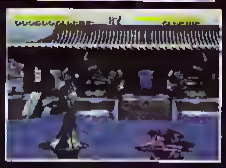


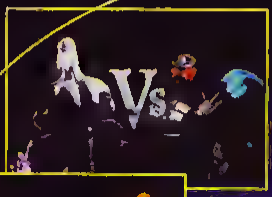
GLACIUS
Держать назад, вперед, Y, вниз/вперед, A, пауза не более чем секунда, держать вперед, назад, Y, A, держать вперед, назад, Y, Y, держать назад, вперед, Y, A, ULTRA, при падении противника на землю держать вперед, назад, Y, перекатывая: вниз, вперед, X, при падении противника на землю, перекатывая: вниз, вперед, A.

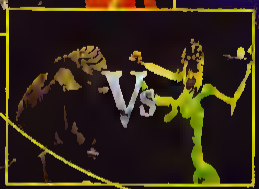




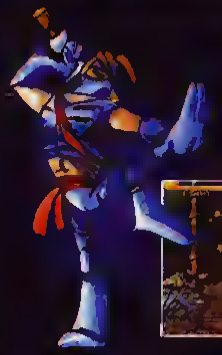






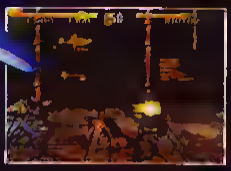


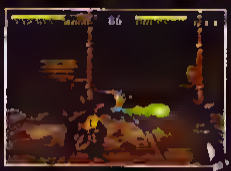
RIPTOR
Держать назад, вперед, X, B, пауза не более чем секунда, держать вперед, назад, R, L, держать вперед, назад, R, L, держать вперед, назад, R, R, ULTRA, при падении противника на землю, перекатывая: вперед, вниз, назад, L.

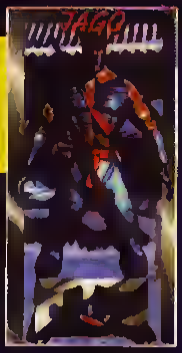


JAGO

Вдали от противника, киньте красный файерболл, сделайте удар ногой с разворота, остановите его, перекатывая: вперед, вниз, вниз/назад, R, перекатывая: вперед, вниз, вниз/назад, R, B, R, перекатывая: вперед, вниз, вниз/назад, X, зажать A, перекатывая: вперед, вниз, вниз/назад, A отпустить, ULTRA.







EYEDOL

Боссом, играть надо тоже уметь. У него масса приемов. Но и масса недостатков. К примеру, у него нет удара в прыжке, но зато он может восстанавливать свою жизненную энергию. Но его главный недостаток это то, что у Идола убавляется энергия в блоке от простых ударов. Но есть у него и отличный прием — это тройная магическая атака. Ей очень хорошо закидывать вашего противника. Также у него есть и возможность отражения магической атаки.

Если вы будете играть EYEDOL'ом, то самая надежная тактика — это атака. Атаковать лучше всего тройными файерболлами. Как только начнется бой, сразу приступайте к закидыванию ими противника. А если он прыгнет в вашу сторону, то примените удар посохом. Ваш противник непременно нарвется на него и отлетит подальше, а у вас будет немного времени, чтобы запустить в него тройную магическую атаку. Так же хорошо срабатывает удар головами с разбега: если вы им попадете по противнику, то смело можете подключать к нему комбо-серию. Есть и такая атака: если ваш противник напрочь засел в блоке, то прыгните на него и, когда ваш удар настигнет врага, подключите комбо-серию.

Играя против EYEDOL'а, держитесь только в обороне. Не пытайтесь сделать ему комбо, потому что после трех ударов он обязательно отвесит вам COMBO BREAKER. Также не пытайтесь достать его с прыжка, так как он обязательно даинет вас своим длинным дубьем. А убить его можно так: отпрыгивайте все время назад и ждите, пока он прыгнет на вас. В этот момент подпрыгните сами, но не бейте его в воздухе. Когда он встанет на землю, а вы еще будете в прыжке, даньте ему по мордам ногой и подключите к этому удару комбо-серию. Также срабатывает такой прием. Телепортируйтесь за него и сделайте следующее: апперкот (у FULGOR'а), скользящая подсечка (у SPINAL'а). Комбо Идола.

Максимальное комбо: (вдали от противника) удар головами с разбега, Y, Y, Y, R, R, R, R, впперкот посохом, при падении противника на землю таран головами. 12 ударов — 46% энергии. После COMBO BREAKER тоже самое. 14 ударов — 48% энергии.

Вдали от противника: (противник сидит) в прыжке X, B, B, B, L, L, L, апперкот посохом. 11 ударов — 40% энергии.

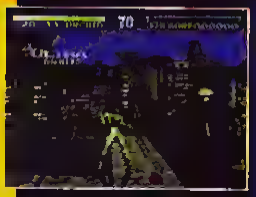
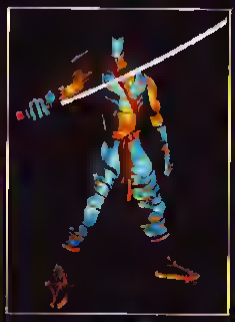
ТЕПЕРЬ НЕМНОГО СЕКРЕТОВ.
Как выбрать желаемую декорацию и музыку на ней?
При выборе игрока на первом джойстике вы выставляете декорацию, а на втором музыку с этой декорации.
Декорация Ice Temple и Ice Sculpture — вверх и L, или вверх и X.
Декорация Canyon Bridge — вниз и L.
Декорация Castle Roof — вверх и R.
Декорация City Street — вниз и R.
Декорация Bloody Arena — вниз и Y.
Декорация City Roof — вверх и B.
Декорация Lava Pit — вниз и X.
Декорация Desert Roof — вверх и A.
Декорация Factory — вниз и A.
Декорация Fire Place — вниз и B.
Декорация Sky Arena — вниз и B (на обоих джойстиках).
Декорация Skull Room — вверх и Y.
Зону Temple и Boxing Gym можно установить только при случайном выборе декорации — START.
Случайный выбор игроков делается нажатием вверх и START.
Декорация Golden Castle при бое с EYEDOL'ом: при заставке FIGHT OFF нажимать часто Y.
Чтобы играть боссом EYEDOL'ом, надо выбрать CINDER'а и на заставке FIGHT OFF, зажав вправо, нажать по очереди следующие кнопки джойстика: L, R, X, B, Y, A.

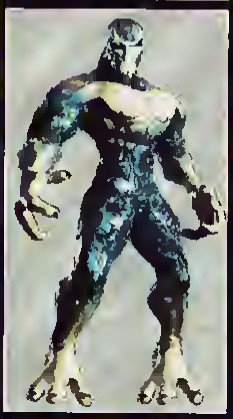
Killer с рождения **Просто Серега**
художник с рождения **Иван Отчик**

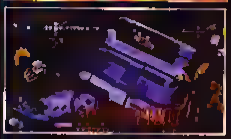
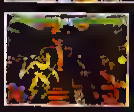
Special Thanks to Lord Nanta & Genladiy Feoktistov. И всем тем, кто прислал в редакцию описание этого классического Файтинга, особенно москвичу Юрию Жогину и Монаху из села Большие Вязёмы Одинцовского района Московской области.

P.S. Это еще не конец Killer Instinct'а !!! Сейчас на Nintendo 64 вышли Killer Instinct 2 и Killer Instinct GOLD. Я точно знаю, что в конце 1998 выйдет Killer Instinct 2 и на Super Nintendo

P.P.S. Если вам понравилась эта игра, и вы не можете найти ее, а также другие, заинтересовавшие вас игры, загляните в "Золотой Уголок" на стр. 95.



SONIC the Hedgehog на SNES, или чем кончают "Соники"...

Хакерам братской республики Китай посвящается

Китайский программист Хо Сунг Пак сидел у себя в бамбуковой хижине и мучительно заставлял свой узкоглазый жбан думать, колотя его кулаками. За окном лачуги, на просторах родной провинции Ляо-Мао-Дао-Бунь уже пятый месяц шел проливной дождь аперемешку с селевыми потоками, а на огороде примерно столько же времени мопча стояли два самурая. Первый месяц Хо еще пытался убрать незваных гостей с плантации, но самураи злобно шипели, что они "проникаются духом Бусидо, и сейчас живут только по его законам, и покидать стоянку не собираются". Пришлось Сунгу отрываться от залоимого программирования и заниматься выживанием бездвижных рыцарей. Пару раз он отводил сточные воды местного клозета прямиком на огород и устраивал там дурно пахнущие запруды, но самураи лишь затыкали носы хатимаками и продолжали монументально стоять.

Однако сейчас программиста больша мучила другая задача — если он не придумает срочно стоящую идейку для новой игры, то его вышибут с места работы — народно-подлольной компании "Narod Kitsya Reshitelno Odobrizet I Podderzhivaet Zakoli Ob Avtorskih Pravah!". Мысли а голову Паку решительно идти отказывались, и бедняге пришлось шагать за идеями в местный отдел компьютерных игр, ведь если верить старой видео-пратской пословице, "все новое — лишь хорошо забытое старое...". В рядовом китайском сельпо на полках стояли риды мега-интерсепторов "Солри Сам!", а на главной витрине гордо красовались целых два картриджа — "Sonic 2" для Мега-драйва и "Super Mario World" для SNES'а. Вторую игрушку Хо благополучно скоммуниздил (да простит меня божественный Мао...) месяцем раньше, так что выбор был невелик. По приходу домой окрыленный приобретением китаец-программист хотел сначала свартанить горячительную игру "Sonic 66" для "МО", но вовремя понял, что ни здоровой, ни больной конкуренции с родным детищем "Sega" ему не выдержать. Пришлось опять топтаться по пачуге, чесать кочан и призывать мысли. Но в этот раз Сунгу повезло больше, и в один прекрасный момент в его голове всплыл мутный обрез обделенной сониками Super Nintendo...

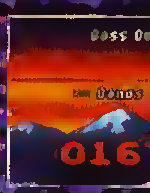
Лучшая в мира 16-битная приставка "Super Nintendo" в 1997-м году окончательно и бесповоротно (и ОФИЦИАЛЬНО!) умерла, внимание к ней со стороны прессы и игрушко-производящих компаний резко снизилось, и на рынок из разных темных щелей выползли пираты... И уже первое знакомство с их продукцией настраивает на мысль, что "загробно-темная жизнь" пресно-усопшей приставки будет долгой и насыщенной — китайские умельцы завалили о себе выпуском SNES-овского... Соника!!!

Соник на SNES? Не верите? Правильно, я тоже поначалу отнесся к такой новости с подозрением. И это в принципе нормальная реакция человека, росшего во

время войны "Nintendo VS Sega" и привыкшего верить в нерушимую силу копирайта (copyright). Еще бы, посмей выпустить такую игрушку кто-то на Западе, его бы моментально затаскали по судам представители обеих воюющих сторон. Но вот о пиратах и не подумал. Ведь китайцам все нипочем — они, сидя за толстой Китайской Стеной и почти такими же по длине портретами Мао, могут в условиях сельской коммуны собрать хоть тактический бомбардировщик "B-2". Так что сделать эмуляцию мегадрайвовской игры им, вообще, что два байта переслать.

Вот так я и думал, с надеждой неся домой маленький серенький картридж с наклейкой "Sonic 4". Но, увы, коварные узкоглазые схалтурили, выпустив не полноценно упертую игру, а издевательство над святым (даже для меня, отнюдь не поклонника Сеги) именем "Sonic the Hedgehog". Повсюду причину разочарования: от игры-оригинала остался лишь сам главный герой (с его анимацией) да разные фирменные фенечки типа колец, канатных дорог и т.п., а вот уровни со всеми врагами, бэк- и фор-граундами взяты не из сериала "О Еже", а из непонятного продукта, о названии которого мы спорим до сик пор.

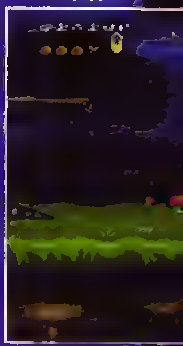
Настораживают уже первые кадры игры, т.е. заставка. А вернее, ее отсутствие. Тыкаете вы кнопку "Power", и на экране возникают не привычные лейблы фирм, а подозрительного качества титульная картинка с зернистыми изображениями Соника и Тейлза и двумя опциями — "Start" и "Options". Щелканье на второй пункт данной менюшки вызовет на свет умилительный сервисный экран, где можно послушать звуки и музыку (можно — не значит получится...) и поменять управление. Кстати, о последнем. Когда я первый раз пробежался по нему взглядом, то глаза



мои неумолимо поползли в сторону лба, ибо когда это в "Сонике" были кнопки удара ногой ("Kick"!!!) и использования предметов ("Use"!!!!!).

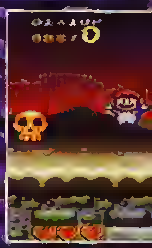
Оказывается, создатели "псевдо-Соника" здорово подредактировали возможности персонажа, и теперь голубой еж может убирать с дороги врагов только метким ударом фирменного красного тапка (прыгать на врагов нынче опасно для жизни). Но что самое интересное — в игре у Соника есть... энергия!! Она представлена тремя (с развитием игры их количество будет увеличиваться) сердечками в нижней левой части экрана, и когда вы наткнетесь на врага или опасное препятствие, они будут исчезать, а поврежденный еж подозрительно замигает. Кроме энергии, на экране присутствуют таймер и три счетчика: жизней, очков и колец (есть версия, что за очки и кольца дают жизни, но это не подтверждено...).

И еще о возможностях Соника. К скорби всех геймеров скажу — еж потерял в скорости. Это практически не заметно (просто в игре нет мест для экстремального разбега), но набрать ту фантастическую, предельную скорость, как на "MegaDrive", вы не сможете. Хотя, с другой стороны, все люди, сытревшие новую игру в редакции, заметили, что для "SuperNES" Соник движется достаточно быстро.



Но больше всего меня поразила операция сейва (не глобального, такового в игре попросту нет, а междуэтапного). Происходит он так — вы бредете по этапу и натыкаетесь на... Марио в клетке! Усатый водопроводчик жалобно теребит прутья клетки, а после своего освобождения с фальцетным криком "Марио!!!" выпрыгивает наружу. Вот это круто!!! Также кроме толстого итальянца на этапах вам могут попасться разнообразные предметы — сердечки (восстановители энергии), желуди (прибавляют одно сердечко в шкалу энергии) и Сониковские тапки (что-то потное и непонятное, по-моему тройка жизней).

Касательно саунда, то бишь музыкального сопровождения, отмечу, что оно в этом "Сонике" (как и во всех

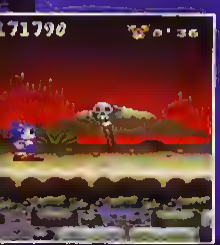


пиратский игрок) на зачаточном уровне. Мелодии явно левого производства — об этом говорит их качество, как техническое, так и чисто музыкальное. Со звуком еще хуже, он слышится очень глухо и нечетко, вки в древник мегадрайвовский играх. Единственное, почему не стоит отключать звук во время игрм в "Сониха" — это речь. Она по качеству ужасна, но прикольная — всякие низкотональные вопли типа "Sonic, Sonic!" или "Mario!!!" очень оживляют пустой звукоряд игры.

Декорации на первом этапе скудны и малобюджетны. Одинаково-исполинские деревья и чахлая травка на хроваво-красном фоне смотрятся убого и невесело. Первым встречным врагом будет милый древесный монстрик, изредка кидающийся камнями, а вторым — пакостного вида ворона, которую надо будет пнуть ногой. Противников третьего типа, увы, не будет, так что губы можете не раскатывать.

Всего нудный первый этап разделен на четыре подуровня, которые различаются разве что возрастающим количеством смертельно опасных пропастей и встречами со старыми "Sonic"-овскими примочками типа канатной дороги.

А в конце первого этапа по традиции всех платформенных игр вас ждет босс. Правда, те кто ждал бесноватого усача Роботника, могут смело шагать налево— босс будет родной, совковый, опять-таки непонятно откуда взятый. Им является здоровенный котяра, победить которого довольно легко. Выберите любую сторону экрана, встаньте там максимально снизу и ждите, пока недоношенный тигр припрыгает к вам в гости. Ждать, правда, иногда приходится довольно долго, да и с потолка постоянно падают желуди, но если хотите убить босса без потери жизней — терпите. В крайнем случае, если одна из "желудевых бомбардировок" вас накрмла, можете подняться наверх и в кронах деревьев (справа и слева) взять восстановитель энергии. Когда же босс к вам примчится, переждите один его прыжок на месте, а потом смело подбегайте и бейте ногой. Всего коту надо двинуть по повснице около десяти раз, после чего он убежит лечиться от ревматизма, освободив вам дорогу во второй этап.



Он проходит в строении, напоминающем старинный рыцарский замок. Там-то декорации уже повеселее будут — кислотно-зеленый месиво выглядывает из-за туч в окнах, мутное варево булькает в бесчисленных лужах и повсюду летают голодные глазные яблоки. И именно среди этого безобразия Сонику надо первый раз использовать свою новую возможность — "юзать" (от Use) предметы. В начале этапа вы встретите первый такой предмет, отдаленно напоминающий орех. Подойдите к нему вплотную и нажмите "Y" (надеюсь, управление вы менять не решились). Соник на пару секунд изобразит неподдельное изумление, после чего двигайтесь вперед, пока не набредете на сиротливо стоящий котел. Опять ткните кнопочку "Y", и ежик разожжет костер, по дымным облакам которого можно взобраться наверх.

Еще на втором этапе можно отметить чисто сониковский прибамбас — вертикальные стержни, крутясь вокруг которых можно перебираться через пропасть. Кстати, будьте осторожны — можно запросто улететь в кипящее варево, не рассчитав момент отрыва от "вертушки". Второй отрезок данного этапа проходит уже на свежем воздухе, а не в душных комнатах замка. И как ни стыдно мне в этом признаваться, дальше я, на данный момент, не прошел... Не помогли даже куча жизней и 11 кредитов: много-то их много, но начинать каждый раз приходится с начала этапа...

Ярый противник китайцев и халтуры, **Lord Hanta**

P.S. *К вопросу о происхождении "заимствованных" этапов. Судя по обстановке уровней, врагам, и в особенности по боссу первого отрезка можно сказать что в оригинале это были игры из сериала о мультяшных героях студии "Warner Bros.". Больше мы ничего не знаем...*

P.P.S. *Жутко дорогие и офигенно любимые читатели! Если вам попадется эта игра, и вы пройдете дальше меня, неумелого, пишите, не стесняйтесь. Также эта просьба относится ко всем тем, кому в голову придет мысль о названии оригинальной игры, девшей "Сонику" структуру уровней. В общем, если что знаете о интендовском "Сонике", этом "чуде в перьях", пишите...*

greatdragon

Представляем: PRO FIGHTER X SNES

Перед вами Pro Fighter X, ло-нашему дискоаод для приставки Super Nintendo. Вы наверняка спросите, зачем SNES'у нужен дисковод? Ну вот, например, вы увидели у приятеля квкую-нибудь классную игру типа Killer Instinct, а вам картридж не по карману. Тогда вы приходите к приятелю и одалживаете у него эту игру на часок. А дома берете и копируете ее на дискеты с помощью Pro Fighter X, отдаете картридж и спокойненько играете с дискет. Вас это заинтриговало? Тогда читайте дальше.

Технические характеристики устройства Pro Fighter X:

SRAM — 32 Mbit (память, в которую загружается игра)
DRAM — 256 Kbit (кэш-память)
Питание — 9 вольт (можно использовать подходящий блок питания от MegaDrive)
Дискеты — 3.5 дюйма (совместимые с PC по формату записи)

Итак, у вас дома завелся Pro Fighter X.
Сначала запомните, как правильно его подключать. Вставьте Pro Fighter X в приставку. В него воткните картридж картинкой в сторону дисковода. Это такая щель, куда вы будете вставлять дискеты. (Стрелка на крышке Pro Fighter X должна показывать на заднюю сторону картриджа). Потом вы подключаете его питание и только потом включаете вашу SNES.

На экране появится меню с основными опциями: Disk Game; Internal Game; Gold Finger; Smart Card; Realtime Save.
Теперь нажмите SELECT, и появится другое меню, наиболее важное тем, кто только приступает к работе с Pro Fighter X:
Save Ic Card — сохранить игру на дискету;
Run Ic Card — игра с картриджа, который в данный момент находится в Pro Fighter X;
Rename File — переименовать файл на дискете;
Delete File — стереть файл с дискеты;
Format Disk — отформатировать дискету. Возможные форматы: 800 Kb, 1.2 Mb, 1.44 Mb, 1.8 Mb. Я советую вам форматировать дискеты на 1.6 мегабайт, потому что Pro Fighter X сохраняет файлы по 519 кибобайт. И в этом случае на одну дискету поместятся не два, а три файла;
Load Data — загрузить файл в память;
Save Data — сохранить прочитанный файл на дискету;
Copy Tool — скопировать утилиты на дискету.
Три последние опции используются для копирования информации с дискеты на дискету.
Теперь, после того, как вы подготовили дискеты и сбросили на них игру, самое время рассмотреть другие возможности Pro Fighter X. Возвращаемся в главное меню (кнопка SELECT).
(Если вы нажмете START, то появится менюшка системной информации, где можно протестировать память системы).
Disk Game — игра с дискет. Нажимаете на эту опцию, затем

вставляете дискету с игрой и загружаете ее в память Pro Fighter X. Игра находится в памяти, и если не выключать питание Pro Fighter X, игра не куда не пропадет, даже если вы вытащите дискету и картридж.
Internal Game — почти то же самое, что и Disk Game, только если игра уже находится в памяти Pro Fighter X.
Gold Finger — эта опция позволяет вам поставить пароль на доступ к игре. Особенно это полезно, если вы отлучились и не хотите, чтобы кто-нибудь прикончил Идоле без вас.
Smart Card — игра со специальной карты. Честно говоря, я ее (эту карту) и в глаза не видел.
Думаю, что назначение опций меню настолько прозрачно, что уже все поняли, какая полезная это штука — Pro Fighter X. Ну, а если у вас есть дома PC, вы можете собирать коллекцию игр не на дискетах, а на жестком диске вашего компьютера.
Однако, статья была бы не полной, если бы мы не рассмотрели экономику "вопроса о Pro Fighter X". Pro Fighter X — не дешевая штучка, его цена (в зависимости от модели и места приобретения) колеблется от 900 до 1300 тысяч рублей). Поэтому интересен вопрос его окупаемости для геймеров. Давайте считать.
SNES'овский картридж сейчас стоит от 80 до 250 тысяч рублей. Примем, в среднем, его цену за 150 тысяч. Трехдюймовые дискеты (хорошего качества, HD) вполне можно купить за 5 тысяч за штуку. На запись игры требуется максимум 3 дискеты. Несложная арифметика — и вы увидите, что Pro Fighter X с некоторым запасом дискет обойдется вам по цене 6-9 картриджей. Далее считайте и выбирайте сами.

Просто Серега

P.S. Тем, кто сумел справиться с этой денежной математикой и решил задачу в пользу Pro Fighter X, рекомендуем заглянуть в "Золотой уголок" на стр. 95.

greatdragon.ru

ВИДЕОКАССЕТЫ – ПОЧТОЙ!

Отличное качество!

Только лицензионная продукция!

Оплата только при получении!

"ТРИ ИСТОРИИ"

Сенсация 1997 года! Фильм-провокация всемирно известного режиссёра Киры Муратовой.

Три истории. За столь невинным названием скрываются адские страсти, неземные, скорбные, жуткие, нечеловеческие. В каждой из них совершается ужасное преступление – убийство.

В ролях: Олег Табаков, Сергей Маковецкий, Рената Литвинова, Иван Охлобыстин и др.

"Черная" комедия.

Продолжительность фильма 1 час 49 мин.

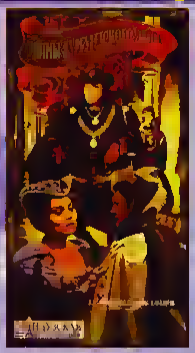
"ВЕНДЕТТА ПО-КОРСИКАНСКИ"

Обычай кровной мести (вендетта) обязывает всех мужчин рода мстить до последнего вздоха. Но молодёжь плюёт на традиции и чувство долга. Однако, за дело чести могут постоять не только "крутые" парни. За оружие берутся старушки – божии одуванчики.

В ролях: Элен Дьедони, Катрин Рувель, Рохе Карель и др.

Комедийный боевик.

Продолжительность фильма: 1 час 24 мин.



"ТАЙНЫ БУРГУНДСКОГО ДВОРА"

Непревзойденный Жан Маре в захватывающем фильме, действие которого разворачивается во времена противостояния короля Людовика XI и герцога Бургундии Карла Смелого. Красавец-герой пускается в опасные приключения в поисках коварно похищенной возлюбленной. На пути к победе храбреца подстерегают дворцовые интриги, кровавые схватки, головокружительные погони...

В ролях: Жан Маре, Россана Скьяффино и др.

Историко-приключенческий боевик

Продолжительность фильма: 1 час 51 мин

"ВАЛЬСИРУЮЩИЕ"

Знаменитый фильм-скандал Бертрана Блие, принесший ему мировую славу, в своё время был запрещён к показу в ряде стран.

Двое парней хулиганят с наслаждением и изобретательностью. Им мило результатов, более важен сам процесс. Нужны деньги – грабёж. Лень ходить пешком – угон. Женщины... А вот с женщинами несколько сложнее.

В ролях: Жерар Депардье, Миу-Миу, Патрик Девэр, Жанна Моро и др.

Криминальная комедия

Продолжительность фильма: 1 час 48 мин.

Блистательный Ален Делон в фильмах «Французской коллекции»

"СМЕРТЬ НЕГОДЯЯ"

Одинокий борец за справедливость оказывается обладателем серьёзного "компромата" на сильных мира сего. Всемогущие негодяи и мошенники начинают за ним охоту.

В ролях: Ален Делон, Орнелла Мути, Клеус Кински и др.

Остросюжетный детектив.

Продолжительность фильма: 2 часа.

"НЕ БУДИТЕ СПЯЩЕГО ПОЛИЦЕЙСКОГО"

Однажды ночью в Париже убиты три крупных наркодельца. Так называемый "специальный отряд полиции", поставивший себя над законом, жестоко расправляется с неугодными ни людьми, но не пути преступников встаёт настоящий полицейский...

В ролях: Ален Делон, Мишель Серро и др.

Крутой детектив

Продолжительность фильма 1 час 34 мин.

"ВОЕНВРАЧ"

Идёт третья мировая война. Замкнутый, неразговорчивый военврач после развода с женой с головой уходит в работу, пока не замечает молодую, скромную медсестру. Влюблённые с этого момента переживают увлекательное приключение. Но...

В ролях: Ален Делон, Вероника Жанно и др.

Остросюжетная драма с элементами фантастики.

Продолжительность фильма. 1 час 32 мин.

профит

Цена одной кассеты с доставкой – 34000 руб.

Заказ кассет по почте

по адресу:
Москва, 107140, а/я 140.

Для оптовых покупателей:

Москва,
Звёздный бульвар, дом 21.
Тел. (095) 974-18-14,
факс (095) 215-51-10

Москва,
ул. Верхняя Радищевская, дом 7, строение 3.
Тел. (095) 915-75-76, (095) 915-71-10.

greatdragon.ru

Много нас, очень много — тех, кто недолюбливают "Final Fantasy" за одну очень банальную вещь: ее нет на Сеге. Вот Wader скажет, что, мол, Sega "не потянет". А я с этим не согласен: чем дальше, тем больше игрушек чисто сеговских и, в тоже время, сделанных чуть ли не лучше SNESa. Объем "Финала" тоже не проблема. Ну так почему ее нет?!! Ответ довольно прост: лицензионные права не позволяют. Так что сидели сегаманы, смотрели на счастливых снесников и пускали слюнки, а по ночам бились головой о стену и хулили Бога за подобную несправедливость. Но все это в прошлом. Теперь хоббитолюбивые сегаманы могут, презрительно поглядывая в сторону SNES, наслаждаться своим "Финалом". Я лично "Final Fantasy" очень люблю и уважаю, но теперь начинаю сомневаться в ее уникальности (Wader, извини, но истина дороже), ведь теперь есть с чем сравнивать. Задумайтесь над этими словами... А все же SEGA крута! Пусть по техданным ей с SNES не поспорить, ну так мы смыслом возьмем. В Final сюжет такой, что придумать что-либо круче уже нельзя, так постараемся сделать хотя бы не хуже! И программисты постарались, хорошо постарались — сюжет выдался на славу. Не буду все рассказывать по двум причинам: во-первых, исчезнет радость больших и маленьких открытий, а во-вторых, мне опять японский картридж попался. Кстати, это открывает невиданные просторы для воображения — каждый волен придумывать свой сюжет. Японизация мешает только в одном моменте: магия — уж очень непонятно. Но я вас спасу: дам полный список всей магии и техник за исключением двойных и тройных ударов (они получаются орк-знает-как). Так что отныне это не статья, а модное слово "Солюшен" (решение, по-нашему).

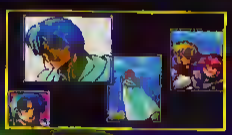
Для понятности всех персонажей обзовем именами из "Властелина Колец", так что прошу не обижаться создателей игры, японский язык все ж труден для нас. Начнем, пожалуй. Барук казад!

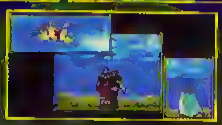
Управление прежде всего.

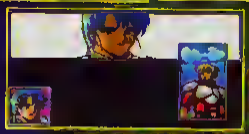
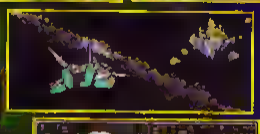
Самое главное — не перепутать кнопки. Start — вещь довольно бесполезная, здесь вам нужно только Save (первая опция сверху). Вот A — другой базар. Именно тут вам и предстоит ковыряться с персонажами и итемками. Начнем сверху. 1 — итемы (использовать, дать, бросить); 2 — магия (heal, egress и т.д.), но об этом потом; 3 — техники; 4 — экипировка персонажей; 5 — просмотр статуса или перестановка ваших людишек и нелюдей; 6 — болтовня между членами партии; 7 — запись комбинаций ударов — об этом позже. B — отмена всех ваших действий, C — исследование и использование предметов, либо подтверждение. Во время боя есть выбор: Битва — Использовать комбинацию действий — Сбежать (это очень часто удается). Если вы сражаетесь в какой-либо машине, то все немного меняется: Удар — Техника (у каждой машинки она своя) — Сбежать. Кстати, о машинках. Все они отличаются не только способностями, но и количеством энергии в щитах (SP), техниками, ударами да и внешним видом. Самое же интересное: выбор атаки простого персонажа. Кстати, магию и техники дают по мере повышения уровня. И появляются они сверху, так что если у вас чего-то нет, то не расстраивайтесь — всему свое время. В остальном все весьма привычно для любителей ролевых игр: опыт, HP, TP и так далее...

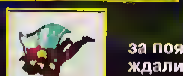
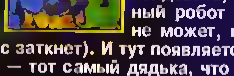
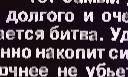
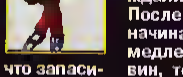
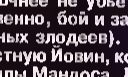
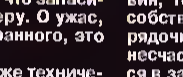
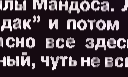
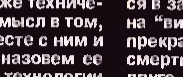
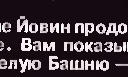
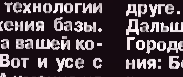
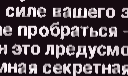
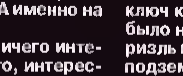
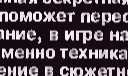
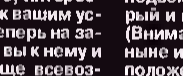
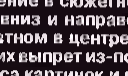
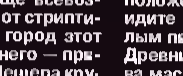
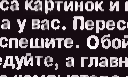
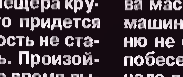
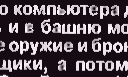
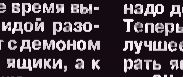
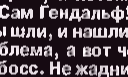
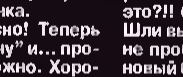
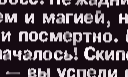
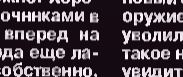
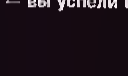
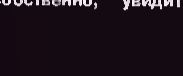
Теперь самое веселое — сюжет. Игра начинается с препонтовейшей заставки в виде статичных "джапанимовых" картинок. Да и вообще вся игра имеет заставки только в виде череды красивых картинок, весьма понятно объясняющих основные сюжетные моменты. После этого вас слегка потаскают по городу (в автоматическом режиме) и вернут почти на самое начало. Самое время поболтать со своей подружкой (пусть зовется Йовин) — вот и первый помощник. Если весело, то побегайте по замку и осмотритесь, если же нет, то сразу идите к королю (он за столом на этом же этаже). Потрелитесь с ним, сделайте то, о чем вас просят: разберитесь с подземной генной лабораторией. Раньше туда вас не пускал хитрый белокофточный дядька эльфийской наружности. Теперь путь открыт, а в вашей команде появился еще один человек (в дальнейшем будет именоваться Леголасом, причем не только за внешнее сходство с этим замечательным персонажем). Мужик весьма полезный, может и мечом помахать, и маг неплохой, лучше работает как лекарь. Ну с такой командой и боевое крещение пройти можно. Бои пока простые, на них не стоит и магию не тратить. Вот босс — зеленый мутант — уже серьезнее, тут не жалейте ничего, бейте со всей дури. Уверен, что дури хватит.

Снова к королю, но теперь с отчетом о прекрасно выполненной работе.
Тут вас и словили телленькими: весьма приятный мужичонка грозит уничтожить мир и его окрестности. Король напуган, а вы нет (или да?). Вывод: вам и воевать. Теперь-то уж точно стоит пошманаться по замку и по городу в целом. Хотя больше вам здесь ничего не надо. Город можно покидать. Направляйтесь в "город с червем". Он так называется, потому что там нашел себе пристанище огромный земляной червь. Впрочем, вам его убить пока не дадут — слабоваты вы. Идите в "окаменевший город", посмотрите на статуи людей и направляйтесь в пещеру, не забыв сделать Save. Продвигайтесь, держась левой стороны. Вы должны найти статую, закрывающую собой запертую дверь. Поболтайте с ней (говорить с окаменевшим?!) и можете покидать на время сие грустное место. Что-то давно к вам никто не присоединялся. Надо пополнить отряд.
Направляйтесь в полуразрушенный городок. Там обнаружился хитрый синеволосый печальный дяденька. Вот и новый персонаж (пусть будет Гендальф — хоть и непохож, зато тоже маг будь здоров). Команду увеличили, возвращаемся к нашим бесконечным поискам. Да, кстати, вы так прониклись горем окаменелостей, что решили им помочь. Самое время найти шаманское зелье. Расположено оно в абсолютно изолированном городке, населенном странным народцем (таких сам Толкиен придумать не мог). Впрочем, про недосягаемость города я загнул, у вас же теперь маг есть! Так что вперед, на север. Save и входите в пещеру, и посмотрите, какой Гендальф крутой — он запросто разносит каменный завал, и путь к городу открыт. Идти опять же по левой стороне. Вот и город показался. Он напоминает собой одну большую ярмарку, а сами домики до боли похожи на тарелки класса very small из писюковой UFO.





Это мы так, отвлеклись. Теперь за дело. Идите в дом вождя (правый верхний) и поговорите с ним. Он вас будет о чем-то спрашивать, вот правильные ответы: 2, 2, 1. Маг от вас, к сожалению, свалил, но зато появился новый персонаж: сын вождя, волосатый зеленый амбал с дубиной. Магии, толком, нет, ударов тоже нет, сплошная грубая сила — так назовем же его гордо: ОРК.

Теперь непосредственно за зельем. Войдите в левый верхний домик и посмотрите на закрытый люк (кнопка C). Орк откроет вам вход, но перед входом — Save. В пещере надо открыть все сундуки — как увидели интересную картинку с бутылкой, зелье ваше. Все есть, так разбудим же этих каменных несчастных. Дойдите до города, и вы герой! Горожане вам по гроб жизни благодарны будут. А вот, кстати, и он (гроб в смысле): из пещеры выполз старый знакомый — тот самый первый босс, сея ужас и разрушения. Скажу честно, я не понял, зачем это нужно — босса-то теперь и боссом назвать стыдно. Однако своей погибелью он показал вам, что зло в глубинах пещеры не дремлет. Так что запаситесь Сиотворным для зла и вперед в пещеру. О ужас, дверь открыта! А чего, собственно, тут странного, это нам и нужно.

Вперед!!! Ой, да это не стены пещеры, это же техническая лаборатория! И тут такое началось. Смысл в том, что надо найти старейшину деревни, а вместе с ним и нового персонажа — девушку с коготями (назовем ее Арвен). Она как настоящий знаток сложной технологии Древних запустит механизм самоуничтожения базы. Здесь вам, кстати, покажут будущего члена вашей команды. Самое время быстро смотаться. Вот и усе с этим городком, можно двигаться дальше. А именно на северо-запад, потом по мосту.

Глядь, новое поселение показалось. Там ничего интересного нет, а вот в кратере, что около него, интересного хоть отбавляй. Пройдите и эту базу, и к вашим услугам вся информация о строении мира. Теперь на запад. Помните заставку, там город был. Вот вы к нему и пришли. Это не просто город, это скопище всевозможных приколов и секретов со всей игры (от стриптиза до спрятанных сундуков). В принципе, город этот довольно ненужный, а вот пещерка около него — прямой путь к дальнейшей странице сюжета. Пещера крута, вас там разделают "под орех", так что придется вам теперь уровни копить, пока любая гадость не станет для вас ковриком, чтобы ноги вытирать. Произойдет это где-то уровне на двадцатом. Самое время выбираться на свет божий, а там и с Пирамидой разобраться (в ней наш маленький дружок сидит с демоном на макушке). Самое главное — обойти все ящики, а к боссу пока не соваться — затопчет с полпинка.

Итак, все обошли, все собрали. Прекрасно! Теперь экипируйте ваших солдат под самое "не хочу" и... продавайте в ближайшем городке все, что можно. Хорошенько отоспитесь в отеле, затоварьтесь починками в ближайшем магазине, сделайте Save и вперед на встречу собственной судьбе. Сама Пирамида еще лабуда по сравнению с боссом. Хотя чего я, собственно, вас пугаю, убить его можно даже на 12 уровне (это минимум!), но это потребует от вас недюжего мастерства да еще гору везения, так что лучше не рискуйте и бейте наверняка. Сам по себе босс — колдун, плюется исключительно магией, потому щиты ставить надо, батенька, а не то замучит. Ну, убили вы его и что, обрадовались?! А ведь это еще не все, вернее, не совсем все. По появившейся лестнице взбирайтесь наверх и освободите девушку-робота и возьмите ее в свою компанию (вы ее видели на первой техбазе, назовем ее Галадризль — ну очень могучая тетка, хотя колдовать, как и любой порядочный робот за неимением души, не может, но техникам любого за пояс заткнет). И тут появляется то, чего мы все так ждали — тот самый дядька, что во дворце нас пугал. После долгого и очень круто оформленного диалога начинается битва. Ударить вы его не сможете, зато он медленно накопит силы и первым же ударом убьет Йовин, точнее не убьет, в смертельно ранит. На этом, собственно, бой и закончится (жалость губит всех порядочных злодеев). И вот вы бессильно смотрите на несчастную Йовин, которая вот-вот должна отправиться в залы Мандоса. Лично я советую все это записать на "видак" и потом наслаждаться не один раз — так прекрасно все здесь нарисовано, что даже я, бессмертный, чуть не всплакнул по потерянной боевой подруге.

Дальше Йовин продолжает умирать, но уже в Озерном Городе. Вам показывают следующий пункт назначения: Белую Башню — именно там хранится Скипетр — ключ к силе вашего заклятого врага. Раньше вам туда было не пробраться — песок мешал, но мудрая Галадризль и это предусмотрела: ей известно, что есть одна подземная секретная база, а на ней — броневик, который и поможет пересечь ненавистное песчаное море. (Внимание, в игре наступает коренной перелом — отныне именно техника будет занимать главенствующее положение в сюжетной линии). Выходите из города и идите вниз и направо, там найдете полуостров с белым пятном в центре — и смотрите, как великое чудо Древних выпрет из-под земли. Вперед, за тачкой! Снова масса картинок и непонятных слов, но главное, что машина у вас. Пересекайте пустыню, но сразу в Башню не спешите. Обойдите все города и со всеми там побеседуйте, а главное — пройдите Фабрику №1 (там надо до компьютера добраться).

Теперь и в башню можно. Починки набиты до отказа, лучшее оружие и броня экипированы — вперед... собирать ящики, а потом и наверх подниматься. Ба! Кто это?!! Сам Гендальф! Вот и партия в полном составе. Шли вы шли, и нашли сундук в защитном поле. Поле — не проблема, а вот чего с Хранителем делать?! Тут и новый босс. Не жадничайте и бомбите самым сильным оружием и магией, не забывая про щиты. Хранитель уволили посмертно. Вновь видак на "запись" — снова такое началось! Скипетр ваш, но... Йовин уже этого не увидит — вы успели как раз на ее последние вздохи.

Вм в гневе, потом в глубочайшей депрессии, все вас утешают, и заканчивается это все похоронами на нашем любимом Новозаредельном кладбище — право, иа это стоит смотреть не один раз!!!

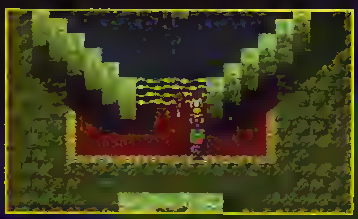
Теперь вредному дядьке точно конец!!! Назад, в Пирамиду. Поле теперь можно убрать с помощью Скипетра. Великий Манве, опять подземная база Древних! Ищите гздкого дядьку, а по пути собирайте все сундуки. Вот и тм, мерзавец. Теперь, главное, не торопиться и внимательно меня читать. Используйте на боссе Скипетр, остальными же поставьте щитм и приготовьтесь к страшной битве. Дядю после скипетра влегкую покоробило — значит вы все сделали правильно. Телерь бейте, как можете, но смотрите — нельзя потерять ни одного игроха — тогда забьет. Сдохни, противный! "О иет!!! Сила покидает меня! Аааа..." — вот его последиие слова, помашите ему ручкой — вы отмщены. К тому же открыт доступ к компьютеру. Галадриэль занимавт свое место в сердце Машины, и, о чудо, из-под земли появляется космодром! Попутно вы получите указавния насчет нового члена команды и заодно узнаете, что Йовин и ее душу можно найти в затерянном храме на тайной планете.

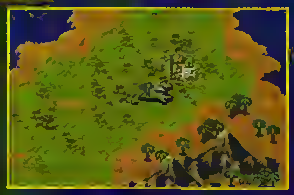
Вперед, в хосмос! Теперь на станцию, о которой говорилв Галадрнэль. Вот и ее дружок, тоже робот (очень здоровый — так что будет Фангорном). Он отправит вас иа еще одну станцию, соберите сундуки и в путь. Какой ужас, на вас напали Пиратм (Космический пират, да еще и колдун — уже бредом попахивает). "Меня послало великое Зло", — и снова лоединок. Чувак явно слаб, ио перед смертью он все же успевает испортить ваш корабль, придется рюхнуться вам на чужую планету. Все в панике, только Фангорн спокоен как истиннмй энт. Жалко корабль, но еще более жаль тех инопланетян, чей храм вы разбили своей ужасной посадкой. После короткой лерепалки и груды извинений с вашей стороны вас не стали убивать, но приставили к вам наблюдатель, который тут же стал новым персонажем. Кстати, он — одно из самых полезных существ за всю игру, — так что за зеленый фейс и чумоеую крутизну будет носить гордое имя Горлум.

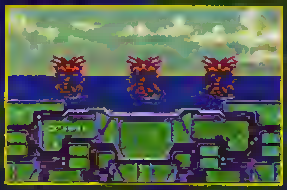
С новмм героем — в новый путь. А именно, следует посетить два досягаемых города (к остальным доступ закрмвают ледянме торосм). Поболтайте со всеми в этих городишках и двигайте на новую техбазу. Не спрашивайте, где она — уверен, вы ее и сами видели — в городе около края льда. Так вот, если вы со всеми поговорили, то тыкните на эту глмбу (кнопка С), дверь и откроется. Добегите по пещере до выхода — и х вашим услугам новмй космодром, а заодно и ракета (кстати, гораздо большая пре-

дыдущей). Самое время разобраться со станцией, на которую вы так и не допетели (помните еще Пиратов?). А в конце все как у людей — новый босс. Огромная Бяка оккупировала центральнмй компьютер (интересное представление компьютерного вируса, а?). Все, как обычно — щиты, магия плюс осторожность и четкий расчет — и босс повержен. Какой ужас!!! Пока вы по космосу гуляли, на Снежной Планете эпидемия разразилась. Надо помочь примитивам (не в обиду Горлуму). К тому же вам и машинку дали новую — само собой Ледокол. Снесите все льды! Нашли первый город за льдом — лосетите. Посетили — пошли дальше — вправо и вверх (там фабрика должна быть). С фабрикой надо разобраться. Там целых два босса — один в начале, другой, само собой, в конце. Оба особого внимания не стоят — очень уж легкие, если бить их не спеша и с чувством собственного достоинства. Что-то вы этнм изменили, хотя точно не знаю, что именно, но, поверьте, без этого нельзя. Теперь от города — вниз и вправо, снова через льды. Твм найдется еще одна деревенька — однн зомби, ни одного жителя. Вам там делать пока нечего. А немного слрава есть еще одна — она-то вам и нужна. Обойдите все здания, и на втором этаже больницы Горлума сразит болезнь — не везет им, Горлумам. Но он в хороших руках, а вы знакомитесь с еще одной сектой — Целителями — они ведь вам соболезнуют и обещают всвческую поддержку. Город больше нам не нужен. От него — к заколдованному лесу (до упора вправо и вверх). Бить лес беспопезно, да и не надо этого делать, тем более, что попавшую туда Целительницу вы уже спасли. Боже, новая подруга! Имя ей дам в Эльберет — так мощно уважаю ее профессию, да н она сама того стоит — мастер на все руки: и подлечить может, и врагов магией заплевать. Все, теперь вниз, к Двум Замкам (вниз и иемного влево). Там только болтать, ни с кем драться не надо. А во Дворце Целителей тем более. Так что нам туда дорога — налево и вверх, через лед). Вход охраняет ваш стармй знакомый — Целитель из больницм — вот вам его дружба и потребовалась. Там очень важно нничего не пропустить, а в особенности верхний ярус Дворца и потайное хранилище Шара Огня — однн из мощнейших источников магической силы. За сундуками тоже стоит прошвырнуться.

Теперь снова к Двум Замкам. Забегите в Центральный Храм и наблюдайте похищение века — три Колдуна (исстарн, небось, шалят!) похищают Шар Воды — яторой магический источник. Ну, с этой шпаной мы разберемся. Вот только в космос лететь придется,







там раскопался астероид и обнаружился весьма приличный замок, где и окопались воры. Схватка будет насмерть. Подкопите уровень здак 32-й, и в бой. Колдуны страшны, они не только просто так бьют, они еще и тройную технику используют, так что не спешите и действуйте очень обдуманно. При каждом своем действии следует рассчитывать на самое худшее (они вас первыми ударят, персонажа завалят) и главное стараться держать всех не только живыми, но и весьма здоровыми. Учтите, что потеря двух персонажей практически фатальна, но сдаваться не стоит. Итак, будем считать, что Колдунов вы одолели. Теперь их призраки исчезли, и вам открыт проход во все части замка. SAVE и дальше на исследования замка.

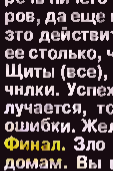
Спуститесь по лестнице и пройдите лабиринт. Это довольно трудно, но при допе везения особых проблем возникнуть не должно. Вот и похищенные Шары Сипы. Но опять какой-то колдун-недоучка губищу раскатал· Шары ему подавай. Убить нехорошего! Спешить не стоит, очень дорого могут встать необдуманные действия. Однако он не очень крут, да и вообще, босс мельчает и хилеет. Замок взрывается, а вам пора на Зимнюю планету.

Там вам помогут уничтожить Зачарованный лес (вы там Зльберет нашли), и рассаднк зла перед вами. Ну, это что-то новое. Сама башня словно скопирована с фильма "Чужие": кругом слизь, движущие стенки, глаза — выключатели (стены открывают) и так далее. Да еще на вас нападают все виды монстров, которых вы видели. Босс —некое подобие скорпиона или еще чего-то в этом роде — особых проблем не составит. Но Зло не уничтожено. Из-под земли вырывается столб огня и уносится в космос, по пути уничтожая Центральный храм. На этой планете зла более нет, так что Зльберет покидает ваш отряд. Ее задача выполнена, и теперь ее гильдия Целителей может заняться восстановлением планеты. Но вам пора, Зло не дремлет, и его надо уничтожить. Пойдем посмотрим на останки Центрального храма. Его место заняла гигантская воронка, но последние священники выжили в подземелье. Поболтайте со всеми, и после долгого объяснения вас отправят на Землю. Там, в храме находится волшебный Кристалл, котормй может указать местонахождение Злв. Для этого Галадрнэль изобрела Флаер. Теперь и до храма можно добраться (он около Речного города находится). Пройти в храм можно только через пещеру. При входе вас встретил еще один очень странный мужчина (видимо, вор), который очень давно ищет легендарный Кристалл. Он-то и ствл пятым членом вашей команды, имя вму Феанор. Пещера позади, теперь в храм.

Кристалл ваш! При дневном свете из него вырмвается луч, который направляется в космическое пространство. Но что с Феанором! После дикой метаморфозы он становится тем, кто есть на самом деле —Хранителем Кристалла. Живым он вас не отпустит, так отпустит же мертвым! А босс-то очень даже ничего, даже убить может. Может, но не очень. Теперь к космодрому. Летите на невидимую планету, опять куча картнок (видак рекомендуется). Вот вам и нова Кристальная планета. После того, как Узор объяснит вам всю историю мира, можно и на улицу выбираться. Тут всего четыре здания. Два из них подлежат немедленному прохождению. Там к вашим услугам Стихии, которые защищают Зло. Туг же есть и Секретный Храм, но вас туда пока не пустят.

Итак, обе Стихии исчезпи, и Зло опять сбежало. Теперь за мечом Первого — той самой персоны, кто победил зло однаждм и тем самым спас Вселенную. Хранят его Целитепи в своем замке, там же, где и Шар Силы (вы его уже видели). Теперь вы один, без спутников, пройдете короткое подземепье, и меч ваш. Ой, скорее видак включайте! Ведь идет описание Великой Битвы прошлого, где гадких дядек круто обломали. Итак, вся сила и знание Древних теперь в ваших руках. А тем временем метеорит с предводителем злых духов упап на... Землю!!! Вот и настап черед вашей поспедней битвы. Все, кого вы встречали на вашем допгом пути, снова к вашим услугам, так что можете сами выбрать себе спутника. Жаль, что Феннор погиб. И Йовин... Ой, да мы же ее возродить можем. Если есть такое желание, то отправляйтесь в Секретный Храм на Кристальной планете. Там такое!!! Вот это Босс с бопьшой Б! Скажу честно, его убить не могу даже на 99-ом уровне, хотя это, в принципе, и не нужно. Поспедний Босс вас уже заждался. Вот и кратер (ближайший город мертя), а там после очень красивых тоннелей — ОН. Особо вам сказать уже нечего. Помните, что этот бой поспедний, так что беречь ничего не надо. Что до Босса, так он весьма здоров, да еще и очень круто нарисован. Целых три тела — это действительно много, про магию я вообще молчу: ее столько, что на пять боссов хватит. Главная тактика: Щиты (все), самая мощная магия + всевозможные лечнлки. Успех вам обеспечен. Ну, а если чего-то не получается, то главное не сдаваться: и боссы делают ошибки. Желаю победы

Финал. Зло исчезло, н воинам пора возвращаться по домам. Вы и Арвен остались на Земле и... ну очень близко подружились (там такая сцена душевных терзаний была!); Фангорн и Галадризль ушли из этого мира к своим машинам и тоже, хм... подружились. Горлум получил по заслугам — стал предводителем своего народа. Гэндальф опять ушел на свои вечные поиски, а Зльберет нзбрали главой Гильдии Целителей. Леголас отправился в школу заменять Йовин и учить детей идеалам добра. И вот вы, уже без доспехов, развалились с Арвен на травке и наслаждаетесь мирной природой. Ура, HAPPY END!



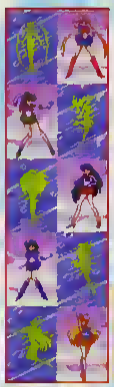
Теперь об очень уж странных местах. По достоинству PS 4 можно оценить, лишь играя в нее несколько месяцев. Потому многие моменты и приколм остались, так сказать, за кадром. Например, зачем нв каждой планете есть места, где спят какие-то невиданные животные. Плюс потенциально бессмертный босс в Тайном Храме, да еще фабрики, в которые нельзя войти. Оружие и магия, вообще, остаются загадкой. Так что если кто найдет чего занятное, то пусть пишет нам, мы с интересом прочитаем и еще спасибо скажем. Кстати, Lord Hanta описывает остальные части этой удивительной игры.

Следите за нашими выпусками!

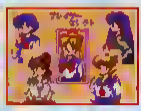
Polymorph Sauronovich

Sailormoon

кое-что не для дошкольников



Ура, драгоценные мои поклонники талантов великой Сейлормун. Перед вами игра с одноименным названием, теперь на великолепных воинов в матросках мы можем не только смотреть, но еще и "руками потрогать", что само по себе весьма приятно. А то, что за безобразие выходят игрушки по всяким, порой даже не заслуживающим такого пристального внимания, мультфильмам, а тот, что собирает по выходным добрую половину геймеров перед экранами, так и оставался без "приставочной версии", так сказать. А тому, кто считает, что это-де "девчачьи закосы" под Golden Axe и подобные игры, наступите на ногу, дерните за ухо и мягко так скажите, что он не прав. Эта игра — как хоккей, в нее тоже играют настоящие мужчины, так как что может быть приятнее, чем посмотреть, как симпатичные девчушки выносят магией и кулаками огромные полчища демонических врагов. Что ни говори, а такие игры нужны. Сколько времени я хотел плюнуть на пресловутого Такседомаска, на Рыцаря Лунного света и на прочих "помощничков" из великой лунной серии и посмотреть, на что способны планеточки сами по себе. Впрочем, эти абсолютно бесполезные, но до жути приятные персонажи тут тоже есть, как и многочисленные "лунные" птицы и животные (кошки, вороны и т.д.)

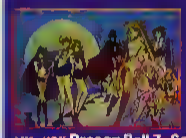


Что до сюжета, то он весьма прост, а для тех, кто является огромным фаном великой "Сейлормун" — даже элементарен. Все действие разворачивается в течение первых сорока серий, если ориентироваться по мультику. Нет еще ни Рыцаря лунного света, ни Малышки, зато вместо уродской дубинки, гордо называемой теперь Лунной призмой, есть Лунная открывашка. Главные героини — пять японских школьниц — с помощью кулаков, стройных ножек и магии косят полчища нечисти. Да что я вам рассказываю — посмотрите мультик и все сами поймете! Лучше давайте о технике.

Про графику сказать особо нечего: она прекрасна, особенно для 94-го года. Изобилие всяческих заставочек и картинок. Несколько хуже проработано превращение героев из обычных японских школьниц в Сейлор-что-то-там. Хотя именно эти картинки и не стоит показывать детям. Звук тоже не подвел: много оцифрованной речи, прекрасное музыкальное сопровождение плюс звуки от ударов, падений и так далее. Окончание же просто конкретно радует. Управление близко к идеалу. Так что вот мой вывод. Так как Планеты в тельняшках еще долго не сойдут как с наших экранов, так и с приставок, а жанр кулачного боевика просто-напросто вечен, натягивайте тельняшки и смело вливайтесь в ряды японских школьниц.

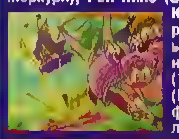
Polymorph Sauronovich

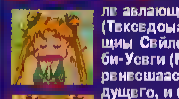
"Лунная призма, дай мне силу!!"

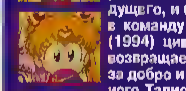


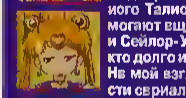
Впервые сериал художника Нвоко Тквеучи (Nwoko Takeuchi) появился в сетке программ японского телевидения в марте 1992 года и вскоре получил кучу почетных призов, в том числе и награду "anime-сериал года". Рисовали его на студии TOEI Animation, известной такими фильмами, как Dragon Ball Z, Saint Seya, Candy.

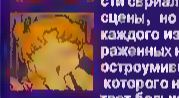
В 46 сериях первого цикла Sailormoon рассказывается о приключениях 14-летней школьницы Усаги Цукино (Банни в русском варианте перевода), умеющей перевоплощаться в Воина-в-матроске, "несущего возмездие во имя Луны". Вскоре Цукино находит подруг, которые тоже становятся Воинами. Это Ами Мизуно (Сейлор-Меркури), Рэй Хино (Сейлор-Марс), Мако Кино (Сейлор-Юпитер) и Минако Аино (Сейлор-Венера). Они вместе сражаются с демонами, чтобы возродить на Земле правление королевы Серенитии. Второй цикл (1993), названный Sailormoon R (Returns), продолжает линию первых фильмов, но с новыми врагами. Цукино любит молодого Мамору, на самом деле являющегося таинственным Такседокамэном (Тквеодыаск в российской версии), оберегающим Сейлормун. Появляются новые герои Чиби-Усаги (Малышка) — дочь Усаги и Мамору, перенесшаяся в 20-й век из Хрустального Токио будущего, и шестая девица-Воин, Сейлор-Плутон, в команду так и не вступившая. В последнем (1994) цикле, Sailormoon S (Super), Малышка возвращается как новый Воин, "запасной боец за добро и справедливость". В поисках загадочного Талисмана Чистого Сердца Сейлормун помогают еще двое Сейлор-Нептун (Мичиру Кайо) и Сейлор-Уранус (Харука Тено), про которую никто долго не мог понять, девушка это или парень. На мой взгляд, причиной всемирной популярности сериала стали не только динамичные боевые сцены, но и детальная проработка характера каждого из героев и их взаимоотношений, изображенных на экране с тем потрясающим остроумием, которого не хватает большинству американских мультфильмов.

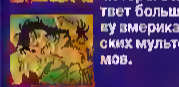




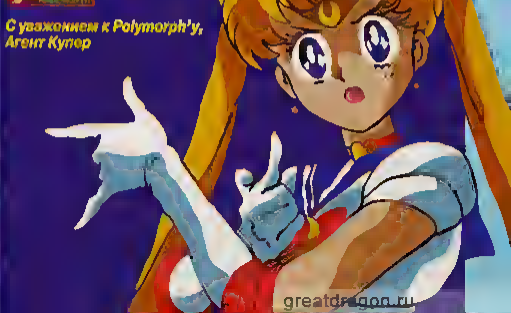








С уважением к Polymorph'у,
Агент Купер



greatdragon.ru

Бильярд

Все мм когда-то игрвли в бильярд. Кто-то плохо, а кто-то просто загонял подрвд шесть шаров в одну лузу. И тогда такому говорили: "Да тебе в Side Pocket'е играть надо". Я думаю, не все знают, о каком SIDE POCKET'е идет речь. Для непосвященнмх скажу: SIDE POCKET — это известнмй американский бильярдный клуб, расположенный в городе Атлвитик Сити. В этом клубе игрвют настовщие профессионалы, до которых нам еще очень далеко. А им до нас, геймеров — профессионалов виртуальной ревльности. И вот, чтобм уравнять наши с ними шансы на победу на каждом поле битвы (на компьютерном и на зеленом сукне), фирма — производитель компьютерных игр DATA EAST выпустилв в 1993 году игру под назвнанием "Side Pocket". В ней вы становитесь участником чемпионата по бильярду, а потому должны соблюдать его правила.

ПРАВИЛА БИЛЬЯРДА

Самммм главнмм правилом бильярдв ввляется соблюдение закона, который гласит: "Угол паденив равен углу отражениа". И вот, придерживавсь этого правила, вы должнм загонять костяные шарм в лузы. А гонять костяные шары вм будете деревяннмм КИЕМ, котормй у профессионалов еще называетсе БАЛАБУШКА (абгрейденнмй кий). Кий — деревяннав палка, но не простав, а у основанив расширеннав, на конце же зауженнав. Именно зауженнмм концом и наносятся ударм по шарам. Но просто врезать по шару так, чтобм он влетел в лузу, нельзя. (То есть, можно, но засчитываться как забитый, такой шар не будет). Шар требуется загнать другим шаром. То есть вы, предварительно прицелившись, ударвете киемм по одному шару, тот бьет другой, а уж тот закатывается (или нет) в лузу.

Помимо обыкновенного бильярда в игре существует "Найн-бол". Девять шаров. У этой разновидности бильярда свои особые правила. Заметили, что на шарах написаны циферки? Так вот, звгонять шврм в лузы надо по номерам. Вмигрмвает тот, кто последним забивает деятый шар. Или если девятый швр будет забит первым ударом.

УПРАВЛЕНИЕ

A (один раз) — набрать силу удара.
A (два раза) — удар
B — изменить шары (или по цвету, или по номерам)
B (зажать и передвигать в разные направлении) — изменение направление удара
C — отменить удар
START — поменять вид курсора

Немного ПОЛЕЗНЫХ СОВЕТОВ

Если у вас появились затруднения с запасными шарами, то поэкспериментируйте потратить как можно меньше шаров в игре в шесть шаров и забейте призовой удар между матчами. За него вам дадут три запасных шара. Также запасные шары можно зарабатывать при переходе с этапа на этап. А при забитии CHALLENGE SHOT'а вам отвалят аж семь запасных шаров.

Если вы в первый раз играете в "Side Pocket", для начала сразитесь с приятелем или подругой. Если же таковых у вас на данный момент не окажется, сыграйте на худой конец с папой или дедушкой. Ну, я если и у них не найдется времени для игры с вами, плюньте и установите режим TRICK GAME (трюки). А чтобы узнать, какие трюки с бильярдными шарами вы можете исполнить, посмотрите картинки из игры.

ИГРА

Игра состоит из пяти этапов. На каждом вам надо набрать определенное количество очков. На первом 3000, на втором 4000, на третьем 5000, на четвертом 6000, ну, а на пятом, как вы уже догадались, 7000.

Если вы профессионал, дальше можете не читать. Просто забивайте подряд все шары, и все очки ваши. Полупрофессионалы же и любители сообщу, что за 2 забитых подряд (или по номеру) шара вам дают 500 очков, за 3 — 1000, за 4 — 2000, за 5 — 2500, за 6 — 5000.

Но есть вещь, которая будет интересна и профи. Это призовой удар. Возможность его нанесения неоднократно появляется на протяжении первых трех этапов игры. Если какая-то луза начнет вам подмигивать светящейся звездой, попытайтесь загнать шар именно в нее. При удаче отхватите приз. Им может оказаться определенное количество очков, или три запасных шара, или... ничего. Еще один (но не последний) вариант призового удара появляется у вас, когда на зеленом сукне останется лишь один игровой шар. Как увидите надпись в одной из средних луз, бейте в нее. Попадете — будет, как и в случае звезды, но уже без обмана.

Но есть в игре еще и такой вариант, который и не снился хваленым профи из SIDE POCKET-клуба. Загоните в эту лузу и свой битовый (нулевой) шар. Это нарушение правил, за что вас оштрафуют, но вы попадете в хитрую зону, в которой сила трения о сукно в два раза меньше обычной. Теперь у вас в два раза больше шансов забить шар в лузу. Причем, в этой зоне все лузы призовые!

И последняя приятная вещь, появляющаяся после второго удара на девятом шаре при игре в 9 и 10 шаров (в первых трех этапах). Это СУПЕР ШАР. Если вы попадете по нему, то инерция вашего ударного нулевого шара повысится в три, нет, даже в четыре раза!

Просто Серега

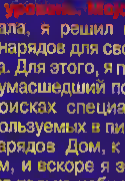
Здравствуйте, дорогие детишки! Для тех, кто со мной еще не знаком или по каким-то причинам забыл мое имя, напоминаю, меня зовут Дональд, и я буду сопровождать вас на протяжении всей этой замечательной игры. Сейчас я расскажу вам об одном из многочисленных приключений, происшедшем со мной во время последнего отпуска.

DONALD in Maui Mallard

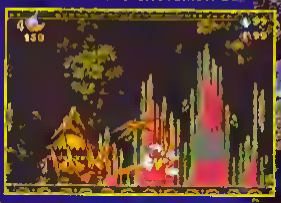
Я, как всегда, отдыхал на одной из многочисленных дач своего скупого дядюшки Скруджа, находящейся на замечательном островке Можо. Островок хоть и не большой, но свои (не импортные) пигмеи-уткоеды на нем имелись и в довольно большом количестве. Пока я там отдыхал, мне удалось узнать, что эти пигмеи поклоняются большому каменному идолу, изображающему толстую африканскую индо-утку, в попросту — Шабум-Шабум. Этот идол веками охранял деревни туземцев и был для них своего рода реликвией. И вот однажды, прямо в полночь, я проснулся из-за громких воплей, завываний и постанываний. Тут же вскочив, я побежал узнавать, что случилось. А случилось вот что.

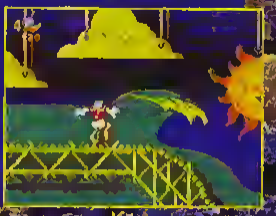
Один из туземных шаманов встал посреди ночи по нужде и по пути к туалету (он у них тут один на весь остров) заметил пропажу священного идола. И тут таков началось, что никакими печатными знаками не передашь! Весь этот шум и гам жуть как мешал мне спать, даже снотворное не помогало, и дабы восстановить на островке спокойствие и порядок, я решил сам отправиться на поиски исчезнувшего идола Шабум-Шабум.

1 уровень. Мojo Mansion. Для начала, я решил набрать побольше снарядов для своего чудо-пистолета. Для этого, я принялся бегать как сумасшедший по всему особняку в поисках специальных жуков, используемых в пистолете в качестве зарядов. Дом, к моему удивлению, оказался очень большим, и вскоре я заблудился. Теперь мне необходимо было не только набить карманы насекомыми, но еще и выбраться из незнакомой части особняка. Это крыло здания было на редкость запущенным: всюду ползали противные, неизвестно откуда взявшиеся пауки; летали обнаглевшие до неприличия старинные книги. Иногда приходилось спускаться в сырой, плохо освещенный подвал, в одной из частей которого было настолько темно, что мне даже пришлось искать светлячка, чтобы осветить себе путь. В подвале оказалось очень опасно, это вам не винный погреб. Меня запросто могли пожевать здоровенные рыбины, то и дело выпрыгивающие из воды, или же я сам мог свалиться в вонючую воду. И вообще, дядюшка Скрудж хорошенько позаботился о незваных гостях и везде понаставил колющие, стреляющие и давящие ловушки. Ох, уж мне этот родственничек с его системой безопасности!

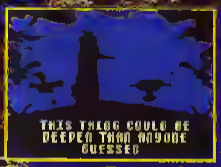


Вскоре я добрался до здоровенного старинного органа, около которого столкнулся с дворецким. Он давно мне казался подозрительным, так как все время что-то таскал на своем подносе, покрытом крышкой. Я очень обрадовался этой встрече и незамедлительно расправился с негодяем. После недолгого смертоубийства я начал долгий подъем на чердак, где надеялся найти выход (глупо, правда). Поднимался я с помощью знакомого уже вам органа, так что наверху я оказался ценой переломов, многочисленных ушибов и кровоизлияний в несуществующий (по мнению дядюшки Скруджа) мозг. К глубокому разочарованию, выкода на чердаке не было, вместо него я нашел огромного стального паука. Членистоногий тут же принялся носиться по всему чердаку, словно вообразил себя танком. Во время коротких передышек, он больно жалил меня одной из своих острых лап. Когда паукообразному надоедало бегать по полу, он забирался на потолок и выколачивал из него камни, которые не очень пришлись по душе моей голове. В конце концов, мне это надоело, и я прикончил насекомое, положив, правда, не это дело немало столь ценных зарядов. Как оказалось, паук охранял запасной выход, чем я не преминул воспользоваться.

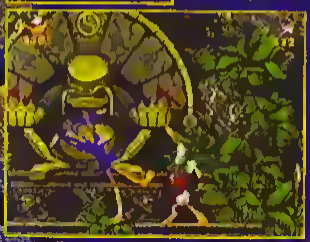




2 уровень. Ninja Training



Стервятник. От столь неприятной встречи с металлическим пауком у меня остались жуткие воспоминания, и для большей безопасности я решил всегда носить с собой костюм ниндзя. Чтобы уметь им пользоваться, мне потребовалось пройти экспресс-подготовку в школе ниндзя. Придя в ближайшую такую школу, я узнал, что чтобы стать ниндзя хотя бы наполовину, надо пройти через джунгли, наполненные всевозможными ловушками. Прикупив все необходимые шмотки, я отправился в путь. Из снаряжения я взял черный балахон ниндзя, крепкий шест и повязку на глаза, чтобы не видеть страшных опасностей. Жаль, что полноценным ниндзя я мог быть только в том случае, если имел энное количество символов дня и ночи (инь-янь). В магазине шпионских принадлежностей мне сказали, что шест пригоден не только для лупцевания врагов, но и для подъема по узким вертикальным проходам, а также его концом можно цепляться за всяческие блестящие штучки. В общем, освоив новое оружие, я совершил первые шаги вглубь темных джунглей. На меня тут же накинулись враги. Раскидав их, я отправился на поиск противоположной опушки, надеясь, что она не так уж и далеко, как мне рассказывали. В дальнейшем враги стали встречаться довольно редко, но зато весь лес оказался просто наличкан острющими колючками, качающимися бревнами и колеблющимися платформами. Но, к моему неличайшему удивлению, здесь оказалось довольно много призов, но самые ценные из них были спрятаны среди колючек и шипов. Чтобы добраться до многих из них, необходимо было умело пользоваться шестом. Иногда, мне даже приходилось забираться в большой доисторический каменный киберкостюм, чтобы с его помощью прошибать толстые каменные стены. Правда для того, чтобы стать обладателем такого замечательного костюмчика, мне каждый раз приходилось учинять расправу над его прежним владельцем. В общем, добравшись до босса, я обнаружил, что мои новые ниндзевские тапки почти совсем разодрались, а полированный шест весь исцарапался, ох уж мне эти китайцы, вечно всякую халтуру продают. Боссом оказалась большая статуя, выпускающая из своих ладоней бойцов-ниндзя, в совершенстве владеющих различными приемами рукопашного боя. Более того, пока я дрался, статуя старалась причинить мне урон мелкими ломощными бомбочками. Самым последним бойцом оказался многоликий, покрытый тайной черный ниндзя — директор той школы, в которой я решил обучаться. Покончив с ним (понарошку, конечно же, иначе кто ж мне аттестат выдавать будет), я смог лицезреть, как взорвалась статуя. Хорошая была бутафория!

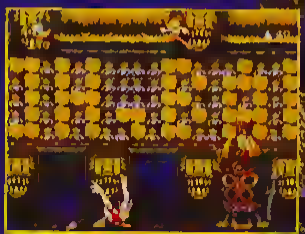


3 уровень. Муддраки

Муддраки. После победы над боссом, я узнал, что племя уткседов-пигмеев как-то связано с исчезновением идола Шабум-Шабум. Услышав об этом, я в спешке стал собираться в гости к дикарям, что проживают в самой темной части острова — в пещерах. Муддраки оказались крайне недружелюбными и выражали свое недовольство моим визитом с помощью отравленных стрел, бумерангов и фрез, представляющих черепную коробку в разрезе в качестве учебного пособия по анатомии. В темных водах муддракских ручьев обитали те же зубастые рыбины, что и в подвале старого особняка дядюшки Скруджа, поэтому пришлось пересекать водную гладь, цепляясь за голые столбы, торчащие из воды. Кроме рыб, из животного мира острова мне мешались здоровенные мухи, которым полюбилась устойчивая и неповторимая вонь, распространяющаяся во все стороны от деревни муддраков.

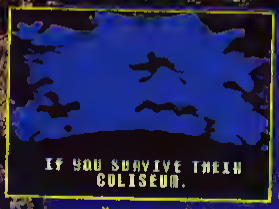
В одном месте я не мог перепрыгнуть высокую скалу и стал искать, что бы такое подложить под свои коротенькие ножки. Выход нашелся необычайно просто. Сверху, стекая по какому-то желобу, капала неприятная с виду грязь. Я решил залезть наверх и расширить дырку, из которой она текла. После этого, грязи накапало столько, что я смог забраться на образовавшуюся кучку и перепрыгнуть неприступную ранее скалу. За ней я встретил местного шамана, который чихал, на обращая ни на кого внимания и размышляя, какое из рекламируемых лекарств стоит опробовать на себе. Нечаянно я попал под его священную соплю. Вследствие произошедшей реакции мое любимое тело резко сократилось в размерах, но в этом были и свои плюсы: теперь я мог пролезть в крохотную щель в стене муддракской хижины. Пройдя через несколько таких лачуг, я попал в какие-то катакомбы, где обитали то ли черви, то ли гусеницы. В обычном состоянии я бы просто раздавил их и даже не заметил, но так как я был несколько меньшего, чем обычно, размера, черви представляли определенную опасность.

В конце концов я, поднявшись по наклонным желобам, добрался до местной спортивной площадки, где и встретился с очередным боссом. Им оказалась толпа маленьких муддраков, скрывающихся за громадным щитом и из-под его прикрытия метающих в меня копья. После нескольких моих выстрелов щит обычно падал, и толпы муддраков устремлялись к моим, аппетитным, по их мнению, ногам, дабы откусить кусочек. Отбившись от нескольких таких атак, я заметил, что у муддраков пропал аппетит, и они больше не орут свой знаменитый клич "Ням-Ням". Значит, уровень пройден.



dreamdragon

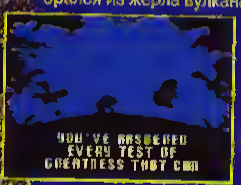
DONALD in Maui Mallard



4 уровень. Sacrifice of Maui. Жаль, но то, что крики смолкли, вовсе не означало, что каннибалы отстали от меня, просто они приготовили мне ловушку. В которую я и попался. Согласно своим утокоедским традициям они кинули меня в огненно-лавовую пещеру, надеясь, что очень скоро я покроюсь румяной корочкой и можно будет поужинать. Но не тут-то было, я освободился от пут и так рванул по направлению к выходу, что только пятки засверкали. Временами, чтобы не обжечься, мне приходилось перевоплощаться в ниндзя и перепрыгиваться через огненные лужи с помощью шеста. Иногда также встречались какие-то огненные духи, но я на них особо не обращал внимания, надо было спешить, становилось жарковато.

Подниматься вверх мне помогали теплые воздушные потоки и поднимающиеся из раскаленной лавы пузыри. Довольно скоро я добрался до босса — здакой летающей маски с позвонками. Она оказалась настолько назойливой, что пришлось долго отгонять ее с помощью своего любимого пистолета, заодно отбивая позвонки с ребрами. После того, как я покончил с позвонками, маска опустилась в лаву и вынырнула оттуда, окруженная поясом из четырех вращающихся камней. Понадобилось опять изо всех сил палить по маске, хорошо хоть, что пистолет не перегрелся (самое безопасное место при расстреливании камней — левый угол поля боя). Камни, окружающие маску, пришлось расстреливать целых два раза, после чего маска стала погружаться в лаву, но вылетая оттуда, она раскидывала повсюду большие камни. Победив и на сей раз, я уже было думал, что на этом все и закончится, но не тут-то было. Ранее спавший вулкан проснулся, и теперь во всех пещерах начал повышаться уровень лавы. Чтобы не сгореть заживо, пришлось в темпе карабкаться вверх по жерлу вулкана. При этом мне приходилось очень точно выбирать расстояние, чтобы не сорваться с очередного выступа. После долгих стараний (что вы хотите, я же никогда не занимался скалолазанием) я все-таки выбрался из жерла вулкана и смог немного расслабиться.

5 уровень. Test of Duckhood. Теперь я стал почти настоящим ниндзя, но радость победы мне омрачила Златовласка — предводительница того племени, у которого уперли идола. Она поведала мне, что теперь, после стольких моих стараний, мне необходимо попытаться заключить мир с муддраками, так как только они знают настоящий путь к тому месту, где спрятан идол. Так что, немного передохнув, я отправился в очередную деревню муддраков, расположенную на высоченных деревьях. Одно плохо, во время такого путешествия запросто можно свалиться и до-о-олго падать с надеждой, что, достигнув земли, не будешь долго мучиться. Однако муддраки не пожелали заключать мир, напротив, они даже еще больше озлобились. Чтобы подниматься вверх, я пользовался пружинистыми, будто резиновыми, лианами или просто карабкался по веревке. Вообще же, довольно опасно лазить по таким деревьям, на которых муддраки устроили свою деревню, так как они обычно везде втыкают великов множество острых кольев и так тщательно их маскируют, что даже если и захочешь, то все равно не увидишь. Когда мне надо было очень высоко запрыгнуть, я пользовался таким приемом: хватался за длинную пружинистую лиану и прыгал вниз. Там я цеплялся за какую-нибудь корягу и давай лиану еще больше растягивать, а когда она достигала нужной длины, разжимал посиневшие от перенапряжения пальцы и спокойно перепрыгивал препятствие. Таким вот нехитрым образом я и добрался до босса, которым оказалось муддракское домашнее животное — большая, красная как рак, жаба. Жаль мне ее, ведь она оказалась настолько глупа, что съедала все бомбы, какие я кидал ей в пасть. Слопав с десяток бомбочек, бедное земноводное, несколько раз икнув, громко взорвалось, залепив остатками себя весь мой костюм.

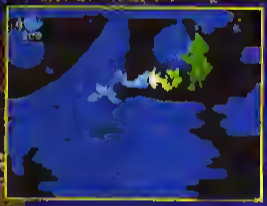


6 уровень. Flying Duckman. Ошарашенный таким успехом, я даже не сразу отреагировал, когда ко мне подбежал один из муддракских шаманов. Как оказалось, большая жаба вовсе не была их домашним животным. Она была попросту рэкетиром. Благодаря своим уникальным вокальным данным, эта жаба терроризировала всю муддракскую деревню. После моей победы муддраки долго благодарили меня, а затем, в конце пирушки, поделились своим мнением относительно местонахождения пропавшего идола. Почти все они предполагали, что он, скорее всего, спрятан на дне моря где-нибудь в районе старинного затонувшего корабля. Туда я и отправился.

Хорошо, что муддраки оказались так щедры, что подарили мне талисман для дыхания под водой, а то бы я там долго не протянул.

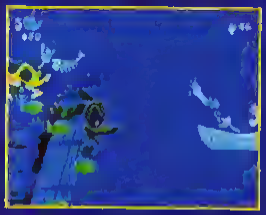
Итак, я оказался на некогда роскошном испанском галеоне. Внутри него плавали многочисленные шипастые рыбки, а также парочка неразорвавшихся мин. Кроме этого, мне встретились пьяные в стельку пираты, размахивающие факелами, и еще какие-то тыквоголовые духи, кида-

creatdragon.ru



ющиеся своими собственными головами. Но это все так, пустяки, по сравнению с тем, что ждало меня впереди.

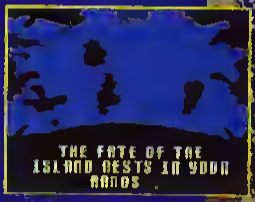
Первый раз, когда я нашел бочку, я даже обрадовался, ну, думаю — наверное, пиратский ром. К сожалению, все мои надежды оказались напрасными, так как там оказался порох, да еще настолько сухой, что тут же взорвался за моей спиной. Тут, как водится, пошла взрывная волна, и пришлось мне от нее убегать. Правда, не все бочки были такими вредными, из некоторых при взрыве вылетал воздух, с помощью которого я мог подняться повыше. Так, испытав на себе все прелести взрывных и морских волн, я добрался до босса, коим оказался Да нет же, не Черномор, а капитан пиратов. Оба мы плавали на лодках (ему, правда, побольше досталась) и обстреливали друг друга из всего, что имелось в запасе. Тут-то и пригодилась скорострельность моего пистолета. Капитан же в отношении оружия придерживался морской тематики. У него на вооружении состояли подводные мины и рыбы. И тех и других я с легкостью обманывал, прячась по углам, или просто расстреливал. При этом, не забывал я и о капитане, и скоро он уже вымаливал у моих немытых ног пощаду.

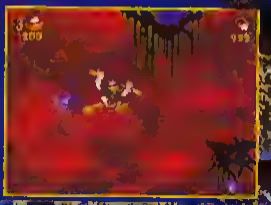


7 уровень. Подарив старому морскому волку жизнь, я узнал от него, что идол Шабум-Шабум спрятан в потустороннем мире. Спрятал же его туда некий злой шаман, живущий как отшельник в глубинах острова. Так как капитан пиратов был в некотором роде призраком, то он рассказал мне, как попасть в этот потусторонний мир. Дослушав его рассказ, я пустился в путь. Как оказалось, до потустороннего мира не так уж и далеко. Там меня встретили знакомые по затопленному кораблю бывшие пираты. Кроме них в потустороннем мире обитали похожие на зомби души усопших. Больше движущихся врагов не было, но зато почти повсеместно встречались преглубокие лужи молочно-белой жидкости, крайне опасной для здоровья. Поначалу я не знал, куда мне бежать, но потом до меня дошло, что в зеленоватом тумане можно парить довольно долгое время. Осознав это, я быстро выбрался из затруднительного положения и, пробежав немного по незнакомым местам, стел подумывать о том, как бы облегчить свое продвижение. Не успел я даже додумать эту мысль до конца, как набрел на старую, но не плоко сохранившуюся лодку, сделанную из ребер какого-то животного и украшенную его же черепом. Недолго думая, я запрыгнул в лодку и, долбанув палкой по черепушке, поплыл. Через некоторое время из лодки пришлось ненадолго вылезти.

Таким образом, то на своих ногах, то на лодке, я добрался до высоко расположенного выступа и, запрыгнув на него с помощью своей палки, оказался прямо в гостях у босса. Правда, боссом это назвать можно только с большой натяжкой, потому что там мне пришлось в темпе подниматься по различным уступам, убегая от поднимающейся жидкости молочного цвета. Вместе со мной вверх летела какая-то колючка. Помимо того, что мне необходимо было спасать свою шкуру, надо было еще и охранять эту колючку, так как на нее постоянно покушались какие-то зеленые духи. Если им удавалось уволочь ее за пределы экрана, мне приходилось начинать все с начала. Удобнее всего было расстреливать духов с помощью самонаводящихся снарядов. Когда же, в конце концов, я забрался на самый верх, оказалось, что больше не с кем сражаться. Колючка же установилась на постамент, и после этого, я телепортировался туда, где действительно находился идол Шабум-Шабум. Перед телепортацией я узнал от Златовласки, что теперь я стал настоящим ниндзя, и мне не надо все время собирать дурацкие значки инь-янь.

Главный босс. Mojo Stronghold. Так я и знал, что Златовласка отнюдь не бескорыстно сделала меня настоящим ниндзя. Только телепортировавшись на место битвы с боссом, я заметил, что она стащила у меня весь запас снарядов, которые мне с таким трудом удалось достать. Ну ладно, когда вернусь, все равно отберу, а пока надо получше осмотреться и подумать о том, как расправиться с боссом. Я оказался на маленьком островке, а вокруг была одна глубокая пропасть (до сих пор вспоминать страшно). Ну так вот, надо мной нависал еще один островок, но побольше. На нем-то и притаился проклятый шаманище. Для начала я решил обзавестись каким-нибудь оружием. Облачившись в наряд ниндзя, я с риском для жизни, цепляясь шестом за летающие камни, пробрался сначала на правый маленький парящий островок, а потом и на левый, такой же. Проделав это, я получил немного зарядов для своего пистолета. Теперь можно приниматься за босса. Решив, что пора его кончать, я перепрыгнул на крохотную платформочку, быстро переоблачился в самого себя и выбрел для стрельбы самое мощное оружие. Тут-то и началось самое интересное. Я, прыгая, лупил по шаману изо всех стволов, а он со своей низкой



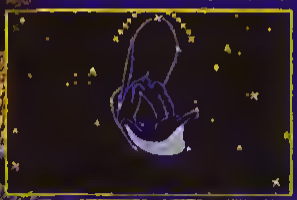


скоростральностью лишь изредка, собравшись с силами, выпускал в меня магические заряды, от которых легко можно было увернуться. Так было до тех пор, пока у меня не кончились патроны и не пришлось опять за ними бежать. Расстреляв шамана повторно, я было хотел уже делать ноги оттуда, но он из последних сил с помощью магии затащил меня к себе, и пришлось мне продолжать с ним драться одной лишь палкой. Это оказалось не так уж и сложно. Надо было лишь сохранять правильную дистанцию, не то можно схлопотать изрядную оплеуху, и перепрыгивать магические заряды, посылаемые шаманом, а после того, как он выстреливал, необходимо было прыгать на него и дубасить шестом. И так до самой кончины этого шамана, страдающего манией величия.

Как только шаман загнулся, и его магические силы иссякли, с небес свалился помещенный туда ранее идол Шабум-Шабум. Угадайте, куда он свалился? Да нет, не на свалку и не в гущу джунглей, а прямо на меня. Бедный я, ведь идол оказался таким тяжелым, что я почти весь оказался забит в землю. Хорошо, что скоро прибежали пигмеи и уволокли его куда-то, предварительно проверив, не сломался ли он при ударе о мою голову.

После этого прилетела Златовласка и принялась рассказывать мне о том, какой я смелый, храбрый, отважный и тому подобное, будто я и сам этого не знаю. Но тогда я этого не слышал, так как Златовласка не учла, что земля, в которой находилась моя голова, заглушала почти все ее похвалы. В конце концов, она все-таки догадалась выдернуть меня из плотного дерна, но речь не повторила, а просто смачно меня поцеловала и улетела прочь, оставив меня с глупым видом сидеть на поляне. Впрочем, через некоторое время она вернулась за мной, решив, что глупо бросать такое сокровище вот так на дороге. И стали мы жить-поживать, да утят наживать.

Happy End.



УПРАВЛЕНИЕ

"Start" — пауза
"A" (быстро) — сменить оружие
"A" (зажать) — превращение в ниндзя или наоборот
"B" — стрельба или удары, в зависимости от того, кто вы на данный момент
"C" — прыжок
"Влево" ("Вправо") — идти влево (вправо)
"Вверх-влево", "Вверх", "Вверх-вправо" — направить свое грозное оружие в нужную сторону
"Вниз" — присесть, если вы утка, и распластаться по земле, если утка-ниндзя
Удерживать "A"+два раза в какую-нибудь сторону — супер-бег ниндзя (очень быстро расходует значки инь-янь)

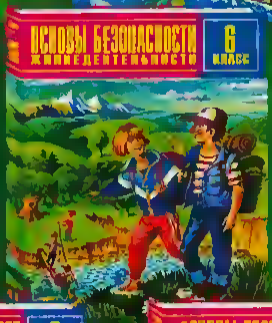
Полезные советы по прохождению игры:

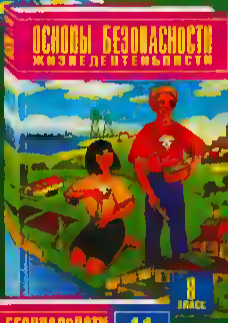
1. Ищите секреты и вы их найдете. Игра эта своевольная и просто так коды не выдает. По всем правилам, для этого надо, проходя уровень, найти золотую табличку и после этого донести ее до конца уровня, не потеряв при этом ни одной жизни. Всю эту хитрую систему можно обмануть. Для этого, необходимо перед прохождением каждого уровня в меню Options поставить мелодию номер 82. Теперь табличку можно и вовсе не брать.
2. На бонус-уровне вы получите возможность поиграть только в том случае, если пройдете уровень, ни разу не умерев. Введите в Options мелодию номер 18, и бонус будет радовать ваш глаз независимо от того, сколько раз вы окочурились.
3. На водяном уровне, чтобы двигаться быстрее, стреляйте в сторону, противоположную вашему движению.
4. Если хотите пройти всю игру от нвчала до конца, научитесь как следует пользоваться шестом.
5. С кодами нет проблем (почти!). Их уже дал Quicly Actor II из Москвы в №31, кроме, почему-то, кода третьего уровня. Вот он: ILVMUD.

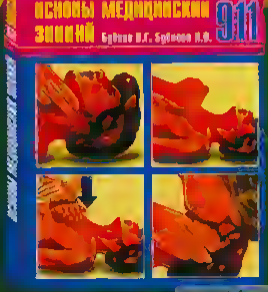
Александр Артеменко

ВПЕРВЫЕ
учебники по
«ОСНОВАМ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ»
разработаны специалистами
Минобразования РФ и МЧС России
ВКЛЮЧЕНЫ В ФЕДЕРАЛЬНЫЙ КОМПЛЕКТ
на 1997–1998 гг.

Учебники награждены дипломом ВВЦ



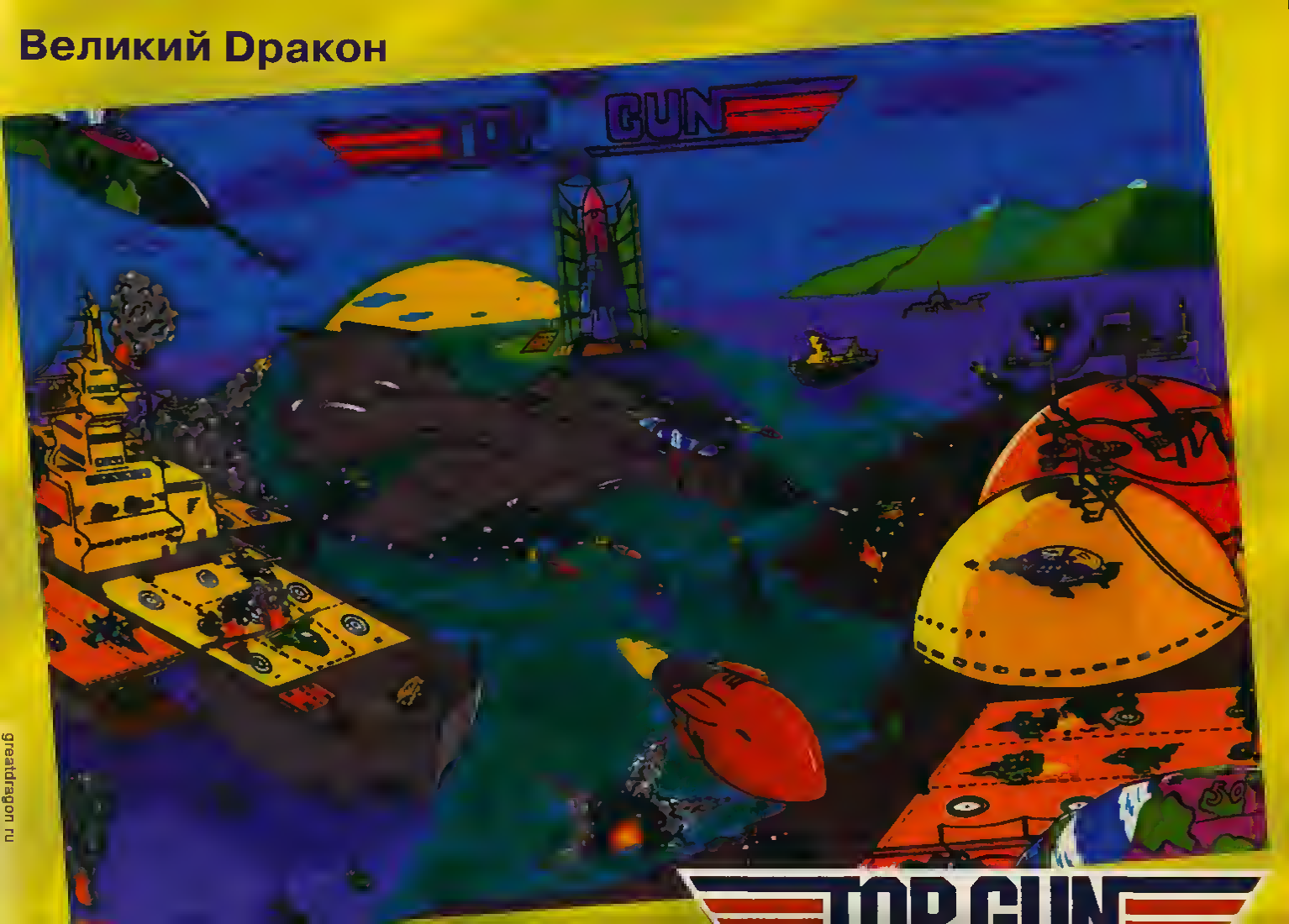




Адрвса фирменных магазинов Издательства АСТ
в Москве:
- ул. Каретный ряд, 5/10. Телефон 299-65-84
- ул. Арбат, 12. Твлефон 291-61-01
- ул. Татарская, 14. Телефон 235-34-06

Заказывайте учебники по телвфону 974-14-77
или почтой
по адрвсу: 129085 Москва, Звввздный бульвар, 21
«Книги – почтой»

greatdragon.ru



greatdragon.ru

рис. Цымбал Александр, г.Новороссийск

Техника молодежи

— ЗАГЛЯНИ В ЗАВТРАШНИЙ МИР!

Телефаксы: (095) 234-16-76, 285-20-18. 125015, Москва, Новодмитровская, 5в, 9 этаж

Научно-художественный журнал

«Техника — молодежи»

- Сенсации науки и техники
- Открытия и патенты
- Аудио-, видеотехника, компьютеры
- Автомобили, моделизм
- Антология таинственных случаев
- Загадки забытых цивилизаций
- Фантастика. Феномены

ИНДЕКСЫ ПОДПИСКИ
по каталогу Роспечати
70973 — для населения
72996 — для организаций
по каталогу АПР
72098 — выпуск для небогатых

☎ (095) 285-16-87, 285-89-07

ПОПУЛЯРНЫЙ ЖУРНАЛ

СТРЕЛКОВОЕ оружие
- Газовое и пневматическое
- Охотничье и спортивное
- Боевое и подпольное
- Историческое и легендарное

ХОЛОДНОЕ оружие
- Меры безопасности
- Звоны об оружие

ИНДЕКСЫ ПОДПИСКИ по каталогу Роспечати
72297 – для населения 72298 – для организаций
72299 – журналы «Оружие»+«Техника–молодежи»

(095) 285-16-87, 285-62-71

МЕЖДУНАРОДНЫЙ
иллюстрированный журнал на русском языке

«MOTOR NEWS»

100 страниц об АВТОМОБИЛЯХ включая:
- Новейшие модели
- Захватывающие подробности об испытаниях и гонках
- История на колесах
- Безопасность на дорогах

ИНДЕКС ПОДПИСКИ
по каталогу Роспечати:
71192

☎ (095) 285-16-87, 285-62-71

Журналы по стендовому моделизму

«ФЛОТОмастер»
«ТАНКОмастер»
«АВИАмастер»
- Модели, чертежи, униформистика
- История техники
- Каталоги новинок

ИНДЕКСЫ ПОДПИСКИ
по каталогу Роспечати
72868 72869 71191

(095) 285-88-80

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР
Техника молодежи

ВСЕ допечатные процессы, включая цветоделение (*Topaz*); изготовление фотоформ (*Herkules PRO*, до 558 x 750 мм); цветопробы (до 343 x 508 мм).

Печать в ЛУЧШИХ типографиях России, Германии, Словакии, Финляндии

☎ (095) 285-88-79, 285-56-25

Спортивный журнал

«Горные лыжи/Ski»
- Экип. Новинки горнолыжных фирм
- Отдых в горах.
- Советы «чайникам» и асам

ИНДЕКСЫ ПОДПИСКИ
по каталогу Роспечати
73076 — для населения,
72776 — для предприятий

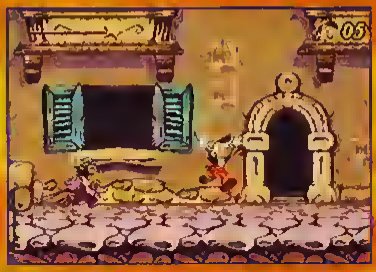
(095) 285-20-18, 285-88-71

greatdragon.ru

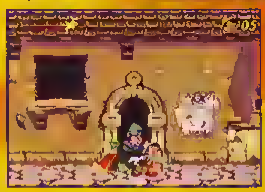
Пиноккио

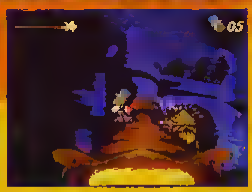
Эта игра рекомендуется для детей детсадовского и младшего школьного возраста, а также для всех, кто любит и верит в прекрасные сказки. Все ее персонажи имеют прекрасную мультипликационную прорисовку, что способствует лучшему восприятию игровой обстановки. Игра "Pinocchio" создана по одноименной сказке и мультфильму, так что ее сюжет должен быть всем хорошо известен, но для тех, кто свалился с Луны, я повторю.

Один одинокий-одинокий старичок, которого, кстати, звали Джепетто, решил скрасить свое одинокое одиночество. Для этого он отправился в магазин игрушек и купил там деревянного мальчишку — Пиноккио. Немного поиграв с марионеткой, Джепетто надоело все время крутить палками, и он начал думать, как бы оживить деревяшку. Он взял гарантийный талон и снова отправился в магазин. Пока старик выяснял отношения с администрацией магазинчика, в его хибару залетела фея. Ей стало жалко маленького деревянного мальчишку, и она с дури его оживила. Вернувшись, Джепетто сначала долго таращил на Пиноккио глаза, а потом, вдруг сразу решил его отправить в школу, там, мол, из него сделают настоящего человека. Старик, видно, совсем позабыл, что Пиноккио не знает не то, что дороги в школу, а даже до родного магазина сам пути не найдет. Ведь он всю дорогу в кармане просидел.

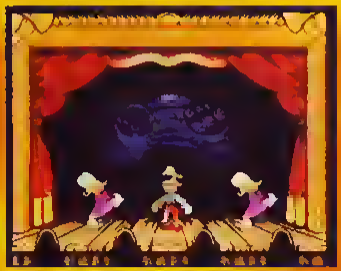


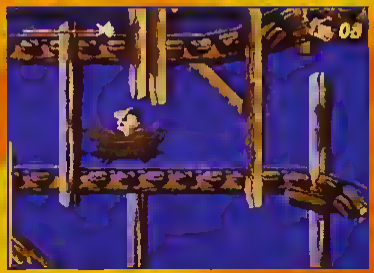
Итак, Пиноккио в одиночку отправился в школу. В городке, где жил Джепетто, оказалось очень много криминальных элементов. Ну всякие там коты Базилио, лисы Алисы, ну, а о гусях и беспризорных мальчишках, которые ради шутки кидаются кирпичами, я думаю и говорить не стоит. Их во всяком городе хватает. Чтобы обойти все эти препятствия Пиноккио решил взобраться на крышу, но оттуда его скинули враждебно настроенные чайки. Пришлось ему идти по подоконникам, чтобы не сыграть в "догони меня кирпич". Правда, некоторые подоконники оказались настолько ветхими, что разваливались прямо под ногами, да еще иногда владельцы квартир открывали ставни, и тогда на стене оставался четкий отпечаток Пиноккио. Вообще же, школа оказалась не так уж и далеко, тем более, что везде были указатели. Только Пиноккио хотел зайти в школу,' как обнаружил пропажу своего новенького букваря. Хитрая лиса Алиса стащила его, чтобы загнать по дешевке на ближайшей барахолке. Тут же прилетела добрая фея и за стремление к учебе, наградила Пиноккио красным значком.





Узнав о пропаже букваря, Пиноккио решил не идти в школу. Чего там без учебника-то делать? (Вот вам и стремление к учебе!). Вместо этого, он решил отправиться в кукольный театр, находившийся неподалеку. Но перед тем, как очутиться в театре, посмотрим, что поделывает сверчок, живущий в доме Джепетто и наблюдавший превращение Пиноккио-деревяшки в Пиноккио-мальчишку. Оказалось, что сверчок вовсю отбивался от назойливых ночных насекомых, а точнее, он защищал большой фонарь. Он вовсю лупил мотыльков своим старым волшебным зонтиком. Им же он прикрывался как щитом во время особенно яростных атак.

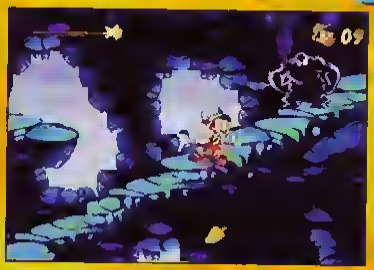




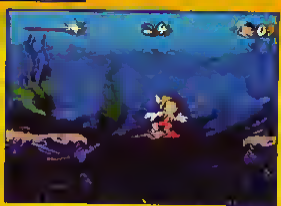
Ну ладно, бог с ним, с этим сверчком, пусть себе сражается, а мы вернемся к нашему Пиноккио.

Как я уже говорил, он отправился в кукольный театр. Там Пиноккио, то ли по пьянке, то ли на спор, ну в общем, он залез на сцену и стал выплясывать вместе с остальными марионетками. Это оказалось делом довольно сложным, тем более,

greatdragon.ru

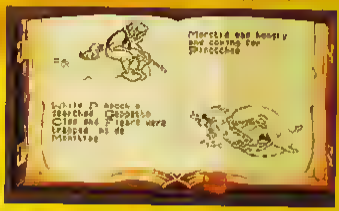


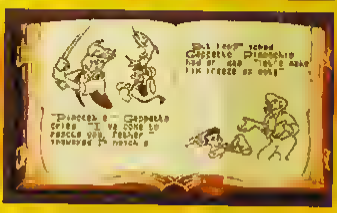
что при неудачном па в Пиноккио летели тухлые помидоры и другие продукты, хранившиеся ранее в обесточенном холодильнике Стинол. Зато после удачного танца Пиноккио мог разжиться чем-нибудь полезненьким
После представления злой Карабас-Барабас посадил Пиноккио в клетку и поздравил с восшествием на пьедестал звезды эстрады
Но добрая фея помогла Пиноккио выбраться из клетки, и он отправился в парк развлечений. Там-то уж никто не заставит его выплясывать под чужую дудочку. А Джепетто, встревоженный долгим его отсутствием, пошел искать своего деревянного сынишку. В парке развлечений, как и полагается, оказалось много беспризорных мальчишек с кирпичами за пазухой, но теперь Пиноккио знал, как их можно усмирить. Он крутился на одной ноге, а другой — бил всех, кто подойдет ближе, чем на метр. Этому приему Пиноккио научился в кукольном театре у яростного уличного бойца Пьеро, владевшего стилем "Спустя рукава". Обежав весь парк и не найдя ничего интересного, наш юный герой решил немного полетать на воздушных шариках и набрать побольше призов. Самыми прочными оказались синие шарики, а слабыми — красные



Пиноккио сильно увлекся полетом и поэтому здорово залетел, но когда он опомнился, было уже поздно. Здорово, наверное, удивился дворник, видя, как деревянная марионетка, громко вопя, упала в вагончик американских горок, который тут же покатился. Да, трудно будет Пиноккио выбраться из этой передряги. Придется ему ждать, пока тележка доедет до места назначения. По пути Пиноккио пришлось много раз пригибаться и перепрыгивать различные препятствия. После уймы смертельных петель и пропастей тележка все-таки остановилась. Бедный Пиноккио, ему и так пришлось нелегко, да еще после остановки тележки надо было уворачиваться от пустых вагончиков и от ракет, запускаемых каким-то озорником, но все прошло благополучно, и он выдержал и это испытание

Решив больше никогда не кататься на американских горках, Пиноккио, надеясь разогнать свою тоску, отправился на пристань. Он долго бродил между старыми бочками и ящиками, пока не наткнулся на Карабаса-Барабаса, зверски истязавшего своей любимой плеткой о семи концах маленького щеночка. Пиноккио пришел в ярость и, грубо говоря, надрал нехорошему дядьке задницу, после чего побежал дальше. И чем дальше он забегал, тем страшнее ему становилось. Он перепрыгивал со скалы на скалу, стараясь не сорваться вниз и, вместе с тем, забираясь все выше и выше. Невзирая на злых черных призраков и острые колючки. Забравшись на самый верх, наш маленький герой вновь встретился с Карабасом-Барабасом. Видно мало ему показалось. На этот раз Пиноккио решил расправиться со своим давним врагом покруче. Он сбросил его с высо-о-окой скалы. Благо она оказалась рядом





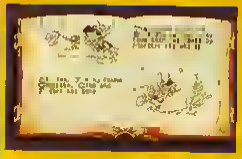
После такого подвига, появилась маленькая фея и наградила Пиноккио значком храбрости

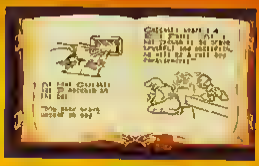
А тем временем сверчок догнал деревянного сорванца (так он за глаза называл Пиноккио) и сообщил ему новость о том, что Джепетто свалился в океан и его проглотил огромный кит-монстр. Пиноккио тут же решил спасти своего папашу и сиганул в море прямо с высокого обрыва. Он же деревянный, что с ним может плохого случиться? Под водой было здорово: всюду плавают скаты и другие рыбы; со дна поднимаются красивые пузырьки воздуха. Но помимо всей этой красоты, в подводном царстве оказалось много опасностей в виде электрических угрей, а об острые колючки морских ежей Пиноккио очень сильно разодрал свои, совсем недавно бывшие новыми, штанишки. Поэтому он постоянно терял ракушки, которые собирал по пути. После многих приключений, побывав в желудках больших морских полипов, Пиноккио добрался до логова кита-монстра и даже встретился с ним самим

greatdragon.ru

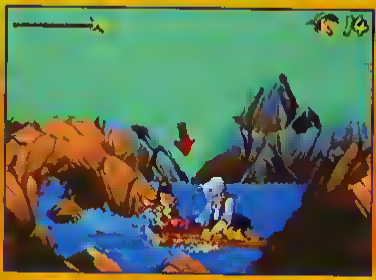
УПРАВЛЕНИЕ

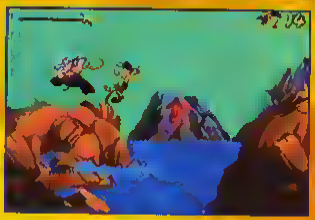
Кнопка "A" — удар ногой (Пиноккио) или зонтом (Сверчок) (кроме первого уровня).
Кнопка "B" — прикрыться зонтом (только сверчок).
Кнопка "C" — прыжок
"Влево" ("Вправо") — идти или бежать, как уж получится.
"Вверх" ("Вниз") — посмотреть вверх или вниз.



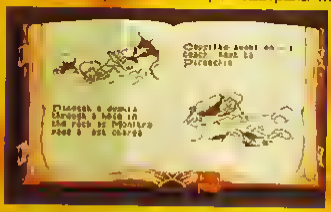


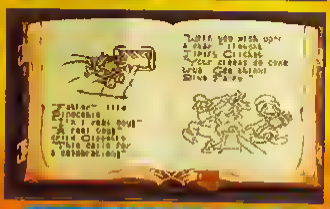
Пиноккио и погнался за ним. Бедный Пиноккио удирал, как только мог. Он даже цеплялся за хвосты селедок, проплывавших мимо. Но все его старания оказались бессмысленными. Кит все равно догнал его и, в конце концов, сожрал. Во чреве этого чудища, как все знают, довольно просторно. Кит проглотил даже какой-то корабль. На этом самом корабле Пиноккио обнаружил Джепетто. Тот одиноко стоял, словно "девушка (дедушка) с веслом". Они вместе долго соображали, как выбраться из этой передряги. И когда они уже начали уставать от перенапряжения серых клеточек, к Пиноккио пришла замечательная мысль. Он предложил соорудить плот. Потом, каким-нибудь образом надо заставить кита чихнуть, и пока он будет утирать нос, Пиноккио и Джепетто смогли бы потихоньку улизнуть. С первым пунктом повестки дня оказалось все просто. Джелетто как рыбак в отставке быстро собрал плот из оказавшихся под рукой материалов. Пиноккио же досталась самая сложная работа. Он должен был заставить чудище чихнуть. Для этого, Пиноккио собрал немного досок и поджег их от керосиновой лампы, находящейся в правом нижнем углу корабля. После содеянного, он в темпе двинул в противоположный конец судна, прыгая по разным предметам, которые плавали в воде. Пока он добежал до плотика, костер уже вовсю дымил, и кит вот-вот готов был чихнуть.



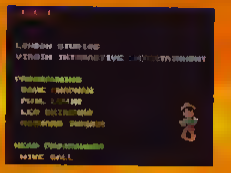


Монстр чихнул, и отец с сыном вновь почувствовали запах свободы вместо вони дыхательных путей кита, никогда не пробовавшего "Тик-так". Удрать потихоньку им все же не удалось, так как кит ну никак не желал мириться с потерей завтрака. Монстр гнался за маленьким плотиком и временами даже почти настигал его. Это происходило оттого, что Пиноккио и Джепетто постоянно приходилось пригибаться или перелрыгивать препятствия в виде каменных арок, а кит хрупал их словно печенье. В таких обстоятельствах важен был каждый гребок. Долго улепетывали беглецы от страшного монстра, казалось кит должен был бы давно насытиться каменными арками, но он ни в какую не хотел бросить преследование.





Это длилось до тех пор, пока вдалеке не показался берег. Плот разбился о прибрежные скалы. При этом Пиноккио выкинуло на берег, а Джепетто остался лежать на плавающих обломках. Кит же оказался не настолько сумасшедшим, чтобы из-за какого-то завтрака выбрасываться на скалы и уплыл обратно в неведомые глубины мирового океана.



После крушения Пиноккио совершил мужественный поступок. Он вытащил из воды своего отца, и маленькая фея наградила его значком за способность самостоятельно принимать решения.

Проснувшись на следующее утро, Пиноккио обнаружил, что стал настоящим мальчишкой. Это маленькое чудо сотворила фея. Пиноккио так обрадовался, что даже несколько дней с удовольствием походил в школу.

Но вот это уже настоящая сказка.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

1. Собирай красные книжки и получишь несколько Continue (ну почти как с макулатурой в старые времена).
2. То же самое делай и со шляпами, только на этот раз получишь жизнь, а может даже и не одну.
3. На последнем уровне, когда разобьешься о скалы, не бросай папашу, а то потеряешь жизнь.

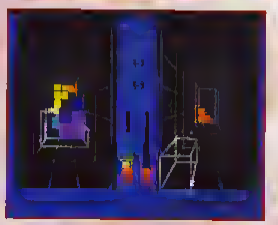
Александр Артеменко

P.S. Еще я хотел бы спросить, знает ли кто-нибудь, почему в начале игры Пиноккио нормальный, а начиная с причала, у него появляются ослиные уши и хвост?

greatdragon.ru

Blockout и Zoop: вариации на тему Тетриса

Алексей Пажитнов изобрел одну из самых известных в мире видеоигр, в которую, естественно, больше всего играют, а которой представлены все категории — микровариант, игровые автоматы, приставки, компьютеры. Мировой успех Тетриса легко объяснить его простотой. Не обязательно быть асом в области видеоигр, чтобы справиться с ним — все могут играть в Тетрис и все в него играют! И стар и мал разыгрывают захватывающие партии на одного или двух игроков одновременно. Классическая цель играющего в Тетрис — побить свой предыдущий рекорд, состоящий в количестве построенных рядов (в режиме "один игрок"). Но есть и масса иных вариантов. Так в режиме для двух игроков в ряде игр цель заключается в построении заданного количества полных рядов ранее своего противника или в том, чтобы не дать ему выиграть, заставив достичь верха экрана раньше вас. Но есть и другая причина "неувядаемости" Тетриса — постоянное появление игр, которые, сохранив основную тетрисовскую идею, привносят в нее все новые и новые элементы. Таковы Blockout и Zoop. Кстати, эти игры объединяет и то, что они (и Columns) являются чуть ли не единственными представителями Тетриса на Мегадрайве.



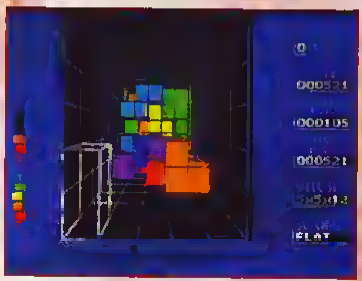
Blockout очень близок к классическому варианту, практически единственное его отличие от пажитновского Тетриса в том, что Blockout — игрушка трехмерная.

Александр Усташевский (Alexander Ustaszevski), значащийся в титрах как создатель игры, даже не пытался изменить основную идею российской головоломки: играющий укладывает в "стакан" (здесь — в "яму") появляющиеся на экране в произвольном порядке геометрические фигуры, стараясь полностью заполнить горизонтальные (здесь — объемные) ряды. Когда ряд целиком наполнится, он исчезает, освобождая место новым фигурам. Чем больше рядов вы освободите, тем больше очков получите. Если укладываемые фигуры достигают верха "стакана" (краев "ямы"), игра заканчивается.

В Blockout вы наблюдаете за действием не сбоку, а в трехмерной перспективе, а все фигуры состоят не из квадратов, а из разноцветных кубиков, от одного до пяти на фигуру.

Откровенно радует экран опций, вещь, встречающаяся далеко не во всех игрушках подобного рода. Тут действительно можно разгуляться, подогнать под себя многие игровые параметры, такие, как уровень сложности, скорость движения и частоту появления фигур. Для завзятых тетрисоманов предусмотрена возможность регулировать размер самой "ямы", меняя параметры длины, ширины и высоты.

Графика именно такая, какую ждут от картриджа подобного рода, то есть она не разочаровывает. Все фигуры нарисованы четко, яркими красками. Сама игра ведется в тишине, но это не означает, что Blockout совсем немая игра. Музыка слышна на заставках, а движения фигур сопровождаются разными звуковыми эффектами.

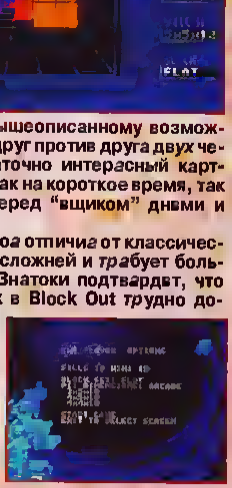


Если прибавить ко всему вышеописанному возможность одновременной игры друг против друга двух человек, то получается достаточно интересный картридж, способный развлечь как на короткое время, так и заставить просиживать перед "ящиком" днями и ночами.

Но хотя объем — единственное отличие от классического Тетриса, игра намного сложней и требует большей точности управления. Знатоки подтвердят, что без длительных тренировок в Block Out трудно достичь высоких результатов.

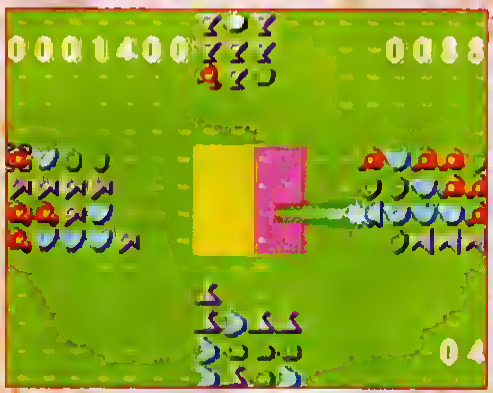
Это зачастую раздражает новичков, но с навыком она начинает нравиться все больше и больше.

(Кстати, на PlayStation тоже есть вариант объемного Тетриса, который называется Geo Cube).

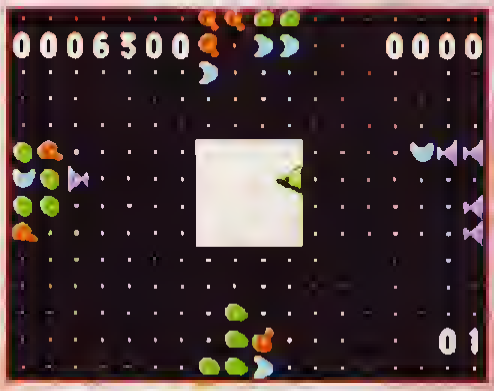


greatdragon.ru

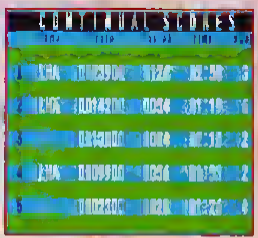
Zoop... удивляет. Первое впечатление от игры — именно удивление, даже замешательство. Это вроде бы Тетрис, только совсем НЕПРАВИЛЬНЫЙ. Как будто пажитновскую головоломку поставили с ног на голову. Все игровое поле состоит из двух квадратов, одного — большого, где находятся фигуры, и другого — маленького, вписанного в центр того, что побольше. В маленьком квадратике располагается управляемая вами стрелка — курсор. Идея Zoop заключается в том, что вы, перемещая стрелочку, уничтожаете ряды разноцветных фигур прежде, чем они достигают краев внутреннего квадрата. На первый взгляд все достаточно бесхитростно, но тут вот какой фокус: "сбить" можно только фигурки одного цвета с вашей стрелкой. Если ваш "выстрел" попадает по фигуре, имеющей другую окраску, она не исчезает, а меняется с курсором цветами.



В правом верхнем углу экрана находится счетчик уровней (чем дальше, тем уровень труднее, тем быстрее появляются фигуры), в левом верхнем — счетчик очков. Особо заскучать не дают призы, время от времени появляющиеся на поле. Я нашел четыре вида power-ups: бомба, уничтожающая все фигуры вокруг той, куда вы попали; бомба, сметающая целый ряд, независимо от цвета; бомба, заставляющая исчезнуть все фигуры того же цвета, что и уничтоженная вами; и, наконец, "бонус-пружинка" — собрав пять, вы целиком очистите экран. Опции в Zoop минимальны: перед началом игры можно выбрать один из девяти этапов (отличаются цветовым оформлением и скоростью) и установить подходящий вам уровень сложности (всего их четыре). И все, можно играть.



Картинки, сопровождающие текст, дают действительно исчерпывающее представление о графике. Чтобы не очень обидеть художников из Hookstone, назовем ее слегка примитивной. Звук тоже не на высоте, хотя некоторые мелодии имеют привычку запоминаться, и вы, как зомби, только их потом целый день и напеваете. Но согласитесь, Тетрис в свое время тоже отличился не супернавороченным графическим и звуковым исполнением. Если мне не изменяет память, в самой первой версии творения А. Пажитнова вообще не было музыки. Каждый, кто покупает подобные игры-головоломки (или puzzles, как вам будет угодно), скажет, что он этот картридж не смотреть и слушать будет, он будет ИГРАТЬ. И в плане игры Zoop вас не разочарует. Напротив, занявшийся благородным делом освобождения экрана телевизора от разноцветных фигурок становится заложником своеобразной Zoop-мании, остановиться неимоверно сложно.



А еще эту игру весьма полезно заряжать в перерывах между бесконечными схватками в UMK3. К примеру, рубишься ты в "Комбат", и Джейд тебя с flawless'ом на шест нанизывает. Другой бы на приставку с топором накинулся, порубал ее, Джейд там не нашел, еще бы сильнее расстроился. А ты — шасть, картридж сменил, фигурки пострелял, и через пять минут становишься спокойным, как сытый питон. Красота!

Агент Купер

greatdragon.ru

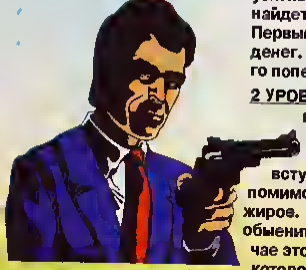
БЕССТРАШНЫЙ ЧЕЛНОК

Мара Шейд, г.Москва

ЦЕЛЬ ИГРЫ: *вам необходимо отправиться в Польшу, закупив товар не ранее чем под залог квартиры деньги, вернуться в Россию и, выгодно продав его, вернуть кредит.*

ПРОЛОГ: *Женщина средних лет теряет работу вследствие сокращения на одном из оборонных предприятий. Муж уходит от нее к богатой любовнице, оставляя ее одну с ребенком на руках. Перед героиней игры встает дилемма: либо пойти по миру, либо попытаться прокормить себя и ребенка самостоятельно. Немного подумав, она выбирает второе. С этого, собственно, и начинаются ее приключения.*

1 УРОВЕНЬ. Женщина решает взять ссуду под залог квартиры в одном из коммерческих банков. Однако об этом узнает грабитель — босс этого этапа, состоящий в сговоре с одним из служащих. Его цель: не выпустить вас из здания банка с ссужаемой суммой. Ваша задача заключается в том, чтобы эти деньги сохранить. В вашем поведении существуют всего две альтернативы (как говорится, Tertium non datur): вы можете постараться ускользнуть незаметным, переодевшись в костюм операционистки банка (его вы найдете в одной из многочисленных комнат) или вступить в схватку с грабителем. Первый вариант безопаснее, но при нем теряется часть жизненной энергии и денег. Второй может оказаться роковым, но в случае победы вам получите много полезных предметов, которые сможете использовать в дальнейшем.



2 УРОВЕНЬ. Предварительно купив билеты и оставив ребенка у подруги, женщина отправляется в шоп-тур. Однако по дороге с ней происходит невероятные вещи. Перед границей в купе заходит вооруженный рэкетир и требует отдать все имеющиеся при себе деньги. Героини игры вынуждена вступить с ним в схватку, в случае удачного исхода которой вы получаете, помимо запаса жизненной энергии, еще и деньги, отняв их у других пассажиров. В вашей власти: либо оставить их себе, либо обменять эту сумму на нужные вам вещи (в данном случае это умение использовать магические заклинания, которое вскоре вам понадобится).

3 УРОВЕНЬ. В нем вам предстоит отличить с помощью магии гнилой товар от достойного вашего внимания. Однако, распознав некачественные вещи, не спешите спорить с торговцем — боссом этого этапа, прежде чем не удостоверитесь, что вы в лавке одни. Победив его, вы забираете весь товар. Рекомендую заплатить за него, а также оставить на прилавке небольшую компенсацию за причиненный ущерб: разбитый нос и синяки на других, менее приличных частях тела). Кстати, здесь представительницы прекрасного пола, обожающие наряжаться, могут потратив некоторое количество времени, примерить наряды, хранящиеся в кладовой у торговца. Впрочем, не стоит увлекаться, так как через несколько минут злодей очнется и попытается запереть вас в темной комнате.

4 УРОВЕНЬ Наученная горьким опытом общения с рэкетиром (см. уровень 2), женщина предпочитает преодолеть расстояние от Варшавы до Москвы на самолете. Однако, как совершенный чайник, она и не подозревает о том, что ожидает ее впереди. На этом этапе вы предстоит, используя полученные ранее предметы и умения, обмануть таможенника, грозящего тем, чтобы взять с вас налог на превышение веса, допущенного к провозу через границу. Победив его, вы получите множество магий и список заговоров, которые сможете успешно использовать в финальном уровне.

5 УРОВЕНЬ. На этом этапе вы предлагается немного развлечься. Воспользовавшись полученными на предыдущих уровнях магическими заклинаниями, вам предстоит защитить свой товар от порчи, которую наводит на него остальные челноки-конкуренты, а также привлечь к продукции внимание покупателей, а изобилии бродящих повсюду.

Однако... всего хорошего понемногу. Заморские товары распроданы, деньги за них выручены немалые, кредит вами успешно возвращен — и вот пришло время собираться в новый шоп-тур.

greetdragon.ru

НОЧЬ НАКАНУНЕ РОЖДЕСТВА

фонтан фантазий

Мара Шейд, г.Москва

СЮЖЕТ ИГРЫ основан на всем известных древнерусских гаданиях и заговорах и переносит нас в полуфантастический мир грез главной героини.

ПРОЛОГ: молодая девушка приезжает отметить Рождество к своей подруге, обожающей всякого рода магию. После непродолжительных уговоров она соглашается испробовать на себе одно из безобидных гаданий. Содержание его такого: девушка берет наперсток соли и наперсток воды, смешивает их и ест. Ложась спать, она должна сказать: "Кто мой суженый, кто мой раженый, тот мне лить подаст". Теперь начинаются приключения претендента на руку и сердце девушки.

1 УРОВЕНЬ. Вам необходимо добраться до волшебного колодца через непроходимые джунгли Амазонии. На этом этапе мешать вам будут не только мудрые змеи, населяющие лес, но и злобный бог дождя Кукулькан, обитающий в данном колодце. Во время путешествия у вас будет возможность обогатить запас жизненной энергии (убивая змей), вооружения, а также заклинаний и методов их использования. Однако, добравшись до колодца и принеся в жертву богу аборигена, который попадет к вам в руки еще в лесу, оставайтесь начеку и ожидайте мелких пакостей со стороны Кукулькана. Впрочем, стоит только сказать определенное магическое заклинание — и вы беспрепятственно зачерпнете воды во фляжку, которую вы отныне должны беречь пуще зеницы ока (в случае ее утери придется распрощаться со всеми находками и вернуться в начало пути).

2 УРОВЕНЬ. На нем придется пораскинуть мозгами и, вспомнив далекое детство, ответить на три загадки мудрого сфинкса — босса этого этапа.

3 УРОВЕНЬ. Вы проведете этот этап в Древнем Египте, в долине Царей, где вы сможете в значительной мере обогатить свой запас не только жизненной энергией, но и вооружения. Вам предстоит уподобиться на некоторое время Жан-Франсуа Шампольону для того, чтобы расшифровать надпись, написанную иероглифами, с целью попасть в гробницу. На этом уровне противостоять вам будут сразу два опасных противника: дух мертвого фараона и страж загробного мира Анубис. Также стоит опасаться вредных газов, скопившихся за несколько тысяч лет в склепе. Преодолев все препятствия, вы обнаружите в саркофаге ключ от финального уровня.

4 УРОВЕНЬ. Путешествуя по мифам народов мира, рано или поздно женик доберется до последнего этапа, где ему предстоит сразиться с трехглавым Змеем Горынычем, а затем с помощью Бабы Яги (будьте с ней особо предупредительны и вежливы) попасть во дворец. Там, отыскав в лабиринте молодую красивую девушку, отдайте ей флягу с водой. Несомненно, этот этап станет самым увлекательным и простым для прохождения, а также обогатит познания геймеров в области магии, что позволит использовать их в дальнейшем в реальной жизни.

Впрочем, конец этой истории весьма счастливый: честным пирком да за свадебку...

greatdragon.ru

ХИТ-ПАРАД

8-битные приставки

Classic, Junior, Kenga, Bitman, Subor, LIFA и т.п.

1. **Battletoads & Double Dragon (3)**
2. **Gun Smoke (-)**
3. **TMNT 2 (-)**
4. Metal Gear (-)
5. Three Eyes Story (10)
6. Ninja Dragon Sword 3 (-)
7. Street Fighter 5 (-)
8. Jungle Book (6)
9. TMNT TF (1)
10. Operation Wolf (-)

16-битныеприставки

MegaDrive-2, Pro 16-bit, Bitman-Super, Mega-Ken и т.п.

1. **Mortal Kombat 3 (5)**
2. **Ultimate Mortal Kombat 3 (1)**
3. **Dune 2 (8)**
4. Earthworm Jim (-)
5. Mortal Kombat 3 (1)
6. Wrestlemania AG (-)
7. Sonic 3D Blast (2)
8. FIFA Soccer 96 (-)
9. Lethal Enforces 2 (-)
10. Syndicate (-)

SUPER NINTENDO

1. **Donkey Kong Country 2 (7)**
2. **Donkey Kong Country (1)**
3. **Killer Instinct (4)**
4. Mortal Kombat 3 (2)
5. Earth Worm Jim 2 (10)
6. Mortal Kombat 2 (-)
7. Super Mario World (3)
8. Street Fighter 2 Turbo (-)
9. Toy Story (-)
10. Donkey Kong Country 3 (-)

32-битная приставка Sony PlayStation

1. **Vandal-Hearts (-)**
2. **Command & Conquer (3)**
3. **Soul Edge (1)**
4. Suikoden (4)
5. Mechwarrior 2 (-)
6. Dracula X (-)
7. Bushido Blade (-)
8. Rage Racer (-)
9. Final Fantasy VII (яп) (2)
10. Twisted Metal II (5)

greatdragon.ru

Музыкальный Хит-парад

Только в нашем журнале!

МУЗ-ПАРАД

1. **Mortal Kombat [MD]** на заставке (-)
2. **Sonic & Knuckles [MD]** 3-й этап (-)
3. **Captain Lent [MD]** бой с птицей-боссом (-)
4. **Earthworm Jim 2 [MD]** Puppy Love (-)
5. **Donkey Kong 2 [SN]** у Funky Kong'а (7)
6. **Snake Rattle'n'Roll [MD]** уровень Snake Lakes (-)
7. **Killer Instinct [SN]** начальная (1)
8. **Comix Zone [MD]** финальная (-)
9. **Toy Story [MD]** при видеовставках (-)
10. **FIFA Soccer 96 [MD]** на заставке (-)

117454 Москва а/я 21

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала "Великий Дракон" Меня зовут ***Дмитрий Титеряков.*** *Живу я в городе-курорте* ***Сочи.*** *Мне очень нравится ваш журнал Я зачитываю его до дыр. Я считаю, что ваш журнал самый лучший по компьютерным играм в России.*

117454 Москва а/я 21

Все конунги приветствуют тебя, о Великий Дракон! В день, когда сам Один, бог ветра и бурь принес к порогу моей хижины твой журнал, я понял, что это благословение свыше И я не выдержал Ниже ты найдешь часть скопившихся у меня таинств и советов Надеюсь, твое огненное дыхание не испепелит это послание раньше, чем ты его прочтешь

Berserker, г.Бугульма

117454 Москва а/я 21

Хочу поблагодарить вас за очень интересный журнал Спасибо Eler Cant'y и G Dragon'y за то, что не дают умереть такой рубрике, как "8-бит"
Благодаря ним я узнал (купил и прошел) такие замечательные игры, как Captain Planet, Power Blazer, Strider Hiryu, G I Joe и т д Я хоть и обладатель Мегадрайва, все равно не хочу прощаться с 8-битками Также хочу поблагодарить всех остальных сотрудников редакции за их нелегкий труд

Mister Otter, г.Москва

117454 Москва а/я 21

Хочу особенно поблагодарить Агента Купера и Eler Cant'a, досконально расписавших игру "Light Crusader". Мужики! Что бы я без вас делал?! Ладно бы эта игра попалась мне на английском, так ведь она у меня на японском! Так что, спасибо, ребята, так держать!

Ric, г.Москва

greatdragon.ru

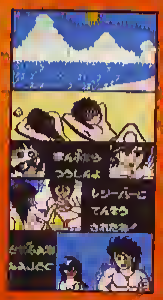
Exile

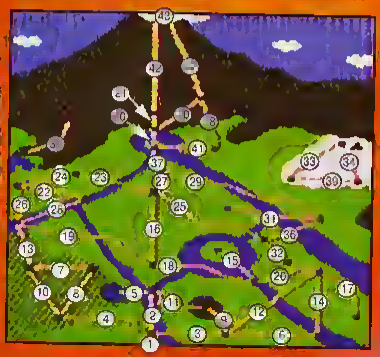
EXPLOSION! EXPLOSION! EXPLOSION!

ВЗРЫВ

Который раз я вынужден доверяться надписи на этикетке картриджа в вопросе о названии игры. Черт бы побрал этих японских производителей. Ну, неужели так сложно было догадаться, что в игру столь редкого для 8-битных приставок жанра, как RPG, будут играть не только их соотечественники... А может, подобные игры выпускаются умышленно, с целью привить детям всего мира тягу к полиглотству и востоковедению? Пока не забыл, объясню, почему я в последнее время так мало внимания уделяю сюжету игр. Дело все, опять-таки, в иероглифах проклятущих. Догадаться, о чем по-японски говорят герои игры, зачастую очень даже возможно, надо лишь внимательно смотреть на иллюстрации и следить за интонацией речи. Но, не зная языка, недолго и ошибиться в своих догадках, да так, что весь сюжет с ног на голову встанет. Вы не подумайте, я не фантазирую, мне тут на днях такое письмо попалось, даже рассказывать неловко... Ну и не буду! Может, как-нибудь, на заборе напишу...

Игра, о которой я собираюсь вам рассказать, была выпущена еще в старом добром 89-ом году фирмой Tokai Engineering. Начинается она как обычная бродилка, графика и звук соответствуют общепринятым в то время для 8-битох стандартам, но как только вы доходите до конца первого отрезка пути (или нажимаете кнопку Start), вам тут же становится ясно, что на этом сходство этой игры с ранее вам встречавшимися заканчивается. Перед вами карта весьма обширной территории со множеством обозначенных дорог и развилок, где-то в нижнем ее участке мигает маленький кружочек, отмечающий местоположение героя. Оказавшись на развилке, вы также увидите справа от карты увеличеный ее участок, на котором нажатием кнопок B (выбор) и A (подтверждение) сможете выбрать себе дальнейший маршрут. Каждый участок дороги меж двух развилок пронумерован числом от 1 до 42 и представляет собой варьирующихся размеров мирох, в котором могут обитать всевозможные враги, друзья и служащие. Описывать все мирки не представляется возможным, но все ключевые моменты (боссы, магазинчики, пополнения арсенала) я постараюсь упомянуть.





Рассмотрим возможности нашего узкоглазого героя. В любой момент времени он может выстрелить очередью маленьких белых пулек (кнопка B), запас которых не ограничен, и подпрыгнуть где-то на половину экрана (кнопка A). Прыгает он вообще круто, может даже по воде вки по суху пройти, успевай лишь кнопку нажимать. Если в прыжке у стенки нажать джойстик вверх, то герой с большой вероятностью за стенку зацепится и по ней поползет. Вверх еще следует нажимать для входа в дверь, а для спуска в колодец или жерло вулкана — наоборот, вниз. При условии совершения в магазине соответствующей покупки и активации ее изображения в менюшке, которая вызывается кнопкой Select, он также может окружить себя нехим подобием защитного поля (GC, годится лишь для уничтожения мелкотни), кинуть пачку слабеньких граиат или шарик, катящийся по полу (PB, 40 выстрелов), смеиить на время пульки на бумеранги (RS, 50 выстрелов), либо стрельнуть 15 раз из мощного многоствольного оружия (BS) — все это производится кнопкой стрельбы, крестиком джойстика еще меняется

greatdragon.ru

угол при бросании гранат. Еще возможно восстановление одной полоски жизненной энергии (POWER, снимается обычно с трех-четырех попаданий, всего в начале игры 6 штук) или 17 единиц энергии духовной (GUTS) путем потребления соответственно банки консервов или бутылки (с чем? да уж, наверное, не с "Пепси-колой"). Ну, а надев один из четырех костюмов, герой может смело (пока энергия костюма не кончится) отправиться на штурм одной из враждебных стихий: водной (AQUA, маска с акваланго), воздушной (JET, ракетный ранец, удерживаать кнопку прыжка) или огненной (SUT, маска сварщика), либо просто некоторое время быстро прыгать и высоко бегать, то есть наоборот... (HYP, сапоги). Как и оружие, костюмы надо активировать в менюшке, но их можно еще и деактивировать за ненадобностью, то есть потреблять по частям (оружие выбирается необратимо, до момента смерти или конца боеприпасов), причем в пароле это потребление учитываться не будет! Кстати, пароль вы тоже можете вызвать из менюшки, если у вас закуплен MICROCOMPUTER. Если нет, то можете его закупить, вызвав магазин "на дом" — пункт меню SHOP. Ну, а если уж вы израсходовали свой лимит на вызов магазина, отправляйтесь-ка побыстрей на базу торговцев (мирок номер 5) и впредь не допускайте таких эксцессов. Вообще, вызывать магазин следует в двух случаях: слишком много денег (больше 99990 их не бывает) или срочно нужно что-то незаменимое, так как вызов тоже стоит денег. Три пунктика в меню, как видите, пока пустуют, их содержимое еще предстоит найти...

Продвижению героя по мирам мешают полчища разнообразных врагов, львиная доля которых погибает после двух-трех попаданий, оставив после себя один из следующих призов.

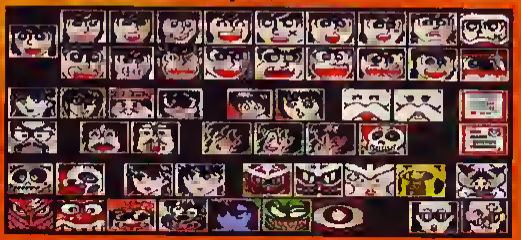
Изображение йены (единицы японской валюты): прибавляет 990 йен в кошельке героя. Почему не тысячу? Не знаю, круглые числа в этой игре, вообще, не в моде...

Сердце. То же, что и банка консервов из менюшки.

Яблоко. Добавляет 10 единиц духовной энергии.

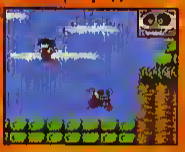
Кучка золота. Их можно набрать 99 штук. Зачем это нужно, объясню потом.

После смерти вы продолжите игру в режиме карты — там, где в последний раз вы выбирали свой маршрут. Бесследно исчезнет надетый на героя в момент гибели костюм и недорасходованное оружие, ваш дух падет на 50 пунктов, но в остальном все останется по-прежнему, так что смерти особо не бойтесь и атакующую мелкоту по возможности игнорируйте. Если, конечно, вы не намереваетесь с ходу побить какого-нибудь босса, или преодолеть длинный подземный переход, или магией воспользоваться (впрочем, о волшебстве еще рано толковать). "Мелкотой" не стоит считать долго взрывающиеся самонаводящиеся ракеты, поражающие на протяжении всего взрыва (их можно заманить к какой-нибудь стенке, где они мирно самоуничтожатся), и быстро передвигающихся врагов, не желающих добровольно покидать зону видимости.



КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ МИРКОВ

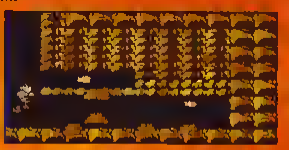
(в предполагаемом порядке прохождения).



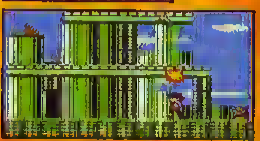
1. Вас ждет краткая встреча с возможным противником — летающим скелетом. Не бойтесь, пару раз шлепнув героя, он что-то пробормочет и улетит. Вы с ним еще повидаетесь...

3. Приземинстмй землекоп будет помогать вам на протяжении всей игры советами... Стрелять по нему бесполезно, броневой.

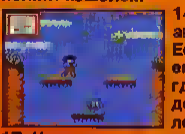
5. Около таблички с выцветшей надписью WELCOME (постойте на ней, и прилетит торговка), бродит мужик, агитирующий прохожих сдавать золото на приемный пункт в мирке номер 22. Если вам еще нечего сдавать, а хочется, цепляйте костюм водолаза и ныряйте с табличкн в воду. Скоро вы окажетесь в пещере, битком набитой бесхозными сердцами и золотым песком.

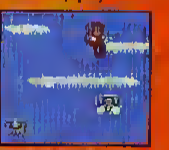


11. У подъема, оккупированного медлительными автоматчиками, летают стаями вертолетики, перевозящие и призы, и врагов. А ближе к девятому мирку стоит замок, в котором живет китайский дракон. Объясню, как проще всего попасть 10 раз в глаз этому недругу. Встаньте у стенки и стреляйте, стараясь сбивать нижний огненный шар из пасти дракона и, присев, уворачиваться от второго. Когда дракон до вас допрыгает, бегите под ним к противоположной стенке и оттуда продолжайте стрельбу. Монетка, оставшаяся после врага, восстановит вашу энергию и пополнит кошелек.

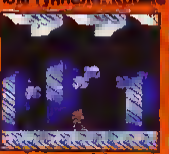


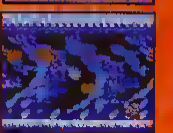
14. Вам телеграмма! Доставлена авиапочтой, продолжение следует. Если спуститесь от места доставки вниз, окажетесь в темной пещере, где помимо трех сердец находится стрелок-невидимка.



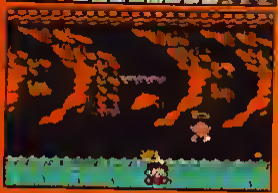


17. Не стоит мучаться, пытаясь удержаться на платформах, летающих над пропастью. Цепляйте ракетный ранец, иначе, наверняка, окажетесь в подземном туннеле. Кроме врагов, там ничего нет, доберетесь до выхода — окажетесь на карте. Подобным образом пропасти устроены и в остальных мирках.



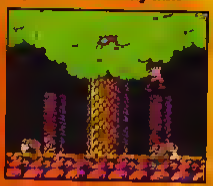


greatdragon.ru

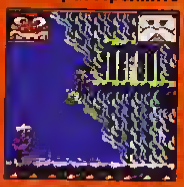


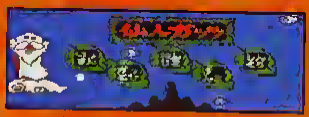
В тупиковом конце мирка стоит некий храм, в котором добрая фея летает над пачкой сердец. Поговорите с ней, и в шестом мирке у основания водопада появится статуя — страж

секретного прохода в мирок №35. Дабы не сильно пострадать от выстрелов плавающих в проходе вражин, по воде не прыгайте, а плывите и стреляйте, перепрыгивая выстрелы и собирая золотые кучки.



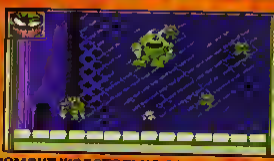
35. На выходе из туннеля окажетесь в лесу, населенном пикирующими птичками. Взобравшись по скале, войдите в дверь на верхушке (предварительно несколько раз с нее свалившись — ради пополнения жизненной энергии). Здесь живет Дед Мороз, но этот добрый волшебник заперт в своей пещере прямоходящим тигром. Как надоест летать из угла в угол от мощных ударов полосатика, присядьте и в упор расстреляйте его ноги. Освобожденный дед присоединится к вам в поисках правды — его помощь потребуется уже для того, чтобы выйти из этого секретного мирка (туннель, по которому вы сюда попали, односторонний). В менюшке установите курсор слева от заменившей один из вопросительных знаков физиономии волшебника и нажмите А. Дед вам предложит воспользоваться заклинанием уменьшения, потребовав взамен 50 единиц духовной энергии. Если этих единиц у вас не меньше 200, появится альтернатива в виде заклятия перемещения, но уже за 60 "гатсов". На высветившейся карте кнопкой В выберите любое из мест, где вы уже побывали, и нажмите А (если раздумали, жмите Select). Ну, а если вы вообще сильны духом, то дед наделит вас искусством левитации (80 единиц), разом восполнит всю жизненную энергию (100) или придаст конечностям героя убийственную мощь (120). К сожалению, все его чары исчезают после первого же неудачного контакта с противником.





Итак, вы опустошили свой запас бутылочек и указанным способом сильно поуменьшились в размерах. Теперь можете смело спускаться обратно в лесок и в правом его конце по узенькому коридорчику просочиться в ледяную пещеру. Ее обитатели скоро вернут герою привычный рост, но это не страшно — в правом конце пещеры есть дверь, ведущая в жерло вулкана (вниз не падать, там лава) и, через кратер, в мирок номер 8. Далее летите направо.

7. Здесь находится замок очередного босса, рогатого попрыгунчика. Поглощая энергию вашего оружия, тот быстро вырастет из едва заметной точки до здоровенного урода и начнет отпочковывать накопившиеся излишки. В этот момент желательно заманить его к стенке, чтобы маленькие выродки из его пасти попадали сразу в плотный поток ваших выстрелов (способность повышать плотность стрельбы у стенки еще не раз сослужит вам службу в борьбе с клубами дыма в подземелье острова). Затем босс будет бегать по комнате и перепрыгивать героя. Делает он это весьма коряво, поэтому идите в центр комнаты и во время прыжка босса справа налево продвигайтесь направо и оттуда в прыжке стреляйте ему по рогам, а когда он прыгнет обратно, стойте на месте.



13. В тринадцатом мирке спуск односторонний, это даже по карте видно, так что туда и не суйтесь.

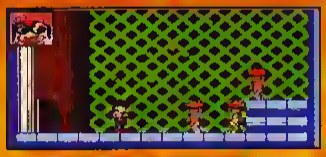
10. Придется идти в обход через деревню автоматчиков и дальше, повторяя уже пройденный маршрут (это если, конечно, вы еще не заслужили заклинания перемещения). В одном из домов наверху жители держат в заложниках (а может, в гостях?) толстого профессора.

15. Обитатели водной части этого мирка весьма агрессивны, их лучше расстреливать издалека. В тупиковом конце возле двух колодцев бродит землекоп. Левый колодец ведет в подземелье острова, что в правом верхнем углу карты, но нам туда еще рано. Тем более, что колодец глубокий, и выбраться обратно будет непросто.

18. Возле лежащей на мосту телеграммы пляшут узкоглазые жлобы. А еще здесь летают какие-то странные птицы и ракеты, больше похожие на кукурузные початки.

16. Летающие здесь эспандеры не так безобидны, как кажутся, да и автоматчики в масках гораздо резвее, чем раньше. Причину такой активности вы узнаете в северном конце мирка, где близорукие летуны патрулируют вход в замок босса. Те три статуи, что стоят в начале и

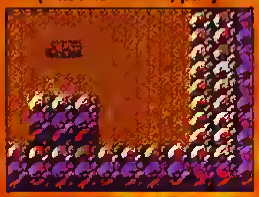
greatdragon.ru



стреляют, это еще цветочки. Ягодка появится позже и обернется зубастым карликом, изображающим кодячий мукомор. В ответ на вместрелы героя он будет

метать свою громадную шляпу — атаковать его в это время бесполезно, лучше увернитесь от шляпы. Когда та развернется и полетит к козяину, бегите с ней наперегонки, иначе попадете под град взрывчатки.

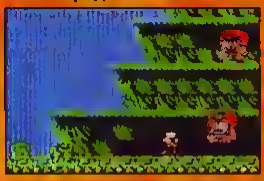
27. Судя по карте, мы уже у вершины Горм (той, что на заставке дымится). Поверменим с воскождением, надо еще описать два круговых маршрута. На первом из них (мирки 27, 29 и так далее) вы должны искупаться в лаве (в костюме SUT, разумеется) и найти красный кристалл.



На военном объекте не поленитесь использовать ракетный ранец — обидно будет, узрев на горизонте финальный столбик, свалиться с коварного лифта в пропасть. И помните, что я там писал насчет самонаводящихся ракет.

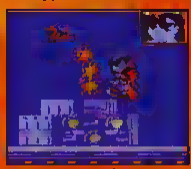
31. На вершине многоярусного сооружения, охраняемого батареей домиков-пушек, к стене в просторном зале приковала девушка, сильно напоминающая подружку героя, с которой он развлекался на пляже в начале игры. При вашем приближении эта приманка открывает слабенький огонь, полностью перекрываемый ответными выстрелами героя. После ее уничтожения атаку продолжают два медведя, стоящие на колоннах по углам зала — их оттуда надо сбить, нацелив сапоги. Но битва только начинается, потрепанные медведи сливаются воедино в центре зала и пытаются засыпать обидчика гроздями звонких взрывоопасных физиономий. Здесь желательно использовать оружие BS, так как уничтожению подлежат именно эти гроздья.

32. В этот тупиковый мирок стоит заглянуть, так как здесь готовится отдать концы то ли ваша бывшая жертва, то ли менее везучий предшественник. Вам надо несколько раз вызвать его на разговор, для этого после очередного TALKING TIME'а взбирайтесь и падайте с уступа слева от собеседника. На четвертый раз оставшиеся от него кости вмплюнут в вас массу непереводимых японских ругательств и вполне разборчивое английское слово POWER, в результате чего герой не только восстановит свою энергию, но и на каляку получит по одному предмету каждого наименования из продаваемых в магазине.

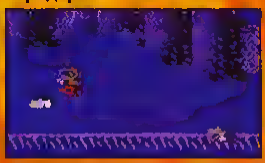


22. Как вы помните, здесь можно освободиться от своего золотого запаса. Дверь приемного пункта находится в пещере, рядом с очередной телеграммой. После короткого приветствия клерк еще раз удостоверится в вашик намерениях (если передумали, выбирайте нижний пункт) и предложит на выбор две шкатулки: сделку выгодную и не очень (от 100 до 1000 йен за кучку).

28. Водный мирок. Бой с синвлицей Посейдоишей может затянуться, поэтому закупитесь звранее масками. Хотя ничего сложного в этой битве нет: расположитесь у левой границы экрана и сбивайте выпускаемых протнвницей рыб и огненные шары. А если вы нырнете вглубь в левой части водоема, найдете несколько сердец и золото.



37. Северный и южный выходы этого и следующего мирков разделены подводными коридорами.

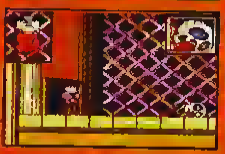


40. В южной части стоит крам, охраняемый автоматчиками. Побродив вокруг, вы без труда восстановите свою энергию, после чего лезьте в колодец рядом с крамом. Теперь идите вправо, там бродит вездесущий шактвр, и таращит глаза забитая всяким хламом пасть — вход в пещеру. Зайдите в менюшку и на изображении кристалла нажмите кнопку A. Хлам исчезнет, и вы сможете благополучно отдать концы от ласкового прикосновения летающего в пещере глаза какого-то монстра.

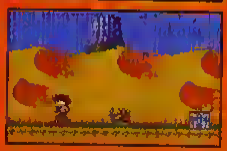
greatdragon.ru

Но надписи GAME OVER вам не покажут, так как поверженный герой тут же воскреснет и выскажет (иероглифами) очередную мудрую мысль. Я ее интерпретирую так: "Шо за на фиг? Без бутылки не разобраться..." Опустошив три пузыря и закусив яблоком, отправляйтесь к статуе в шестом мирке и обратитесь за разъяснениями к Деду Морозу, после чего вызывайте магазин и, воспрянув духом, возвращайтесь к храму, где опять применяйте кристалл. Из тайника на крыше храма появится мечкладенец, испытанное средство для борьбы со смертоносной нежитью. Спускайтесь в колодец...

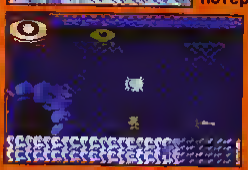
33. ...но идите налево. Как окажетесь в шахте, вверх не лезьте (зачем вам нужен 15-й мирок), а ныряйте в воду. Еще одна пробежка по интенсивно дымящемуся коридору, и вы окажетесь на пустынном берегу



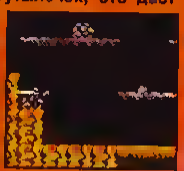
острова. В замок можете не заглядывать, обитавший там ранее свин исчез, оставив после себя нашего старого знакомого, полудохлого скелета. Что ж, лежачего не бьют... На горизонте виднеется тупоконечный силуэт очередного вулкана, уж там-то наверняка найдется достойный нашего внимания соперник.



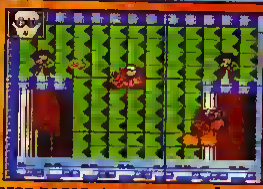
39. На подступах к вулкану будьте внимательны, из песка временами вылезают челюсти хакту-сов-мутантов. Перед тем, как спрыгнуть в обледеневший кратер, восполните свою энергию за счет иссякающего месторождения сердец. Как разберетесь с кидающим булыжники вамбалом, воспользуйтесь заклинанием уменьшения и активируйте меч. Битва с засевшим в сердце замерзшего вулкана монстром будет нелегкой — вы должны поразить бросающий ледяные глыбы Глаз летящим клинком десять раз, при этом ни разу не нарвавшись на его выстрел. То есть, на самом деле, герой способен выдержать до пяти попаданий, но после первого же потеряет свое преимущество в размерах и вряд ли доживет до победы. Рекомендую встать у левой стены, тогда каждая третья глыба будет выпущена не в вас, а в пространство, а половину прицельных бросков вы сможете заблокировать своей контратакой в прыжке. И держите наготове свежий запас бутылочек, это даст вам дополнительный шанс.



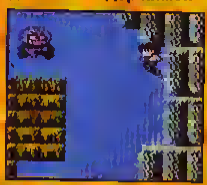
Одержав верх над этим труднейшим противником, вы сможете спуститься в подземелье, там надо мечом уничтожить все подозрительного вида кучки, тогда откроется доступ в пещеру 38-го мирка, и вам не придется лишний раз мучить деда заклятием перемещения.

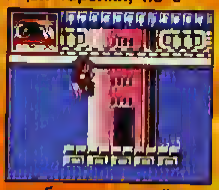


21. Выйдя из пещеры, лезьте по стене вверх и, пропрыгав по островкам тридцатого мирка, загляните в высокотехнологическое логово предпоследнего босса игры — яйцеголового термнатора. Он летает по комнате и периодически лускает шаровые молнии, которые желательно сбивать. Бить его недолго и несложно, но привычной награды в виде монетки вы не получите — потрепанный соперник от вас своевременно смоется на вершину Горы.

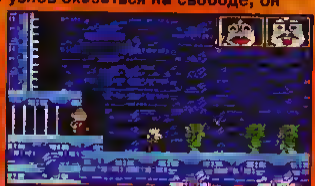


42. Гора высокая, подъем будет долгим, поэтому от врагов половчее уворачивайтесь. Я бы посоветовал вернуться на правый склон горы (от развилки между 38-ы и 30-м мирхами), так как на левом, где вы сейчас находитесь, живет злобный демон-зеилетряс, крайне непоиятное и неприятное создание. На вершине горы бродят автоматчики всех сортов, но мы здесь долго не задержимся — то, что интересует нашего героя, находится еще выше, на борту зависшего над горой космического корабля. Единственный способ добраться до него — нацепить ракетный ранец и взлететь на посадочную площадку у входа. Внутри вас встретит недобитый терминатор, на сей раз без летающей тарелки, но с очень скорострельным оружием. К счастью, прыгает он лишь в правом углу экрана, а до левого пули долетают плохо (мешает люк в центре комнаты), так что расчетливый игрок без труда выйдет победителем в перестрелке.



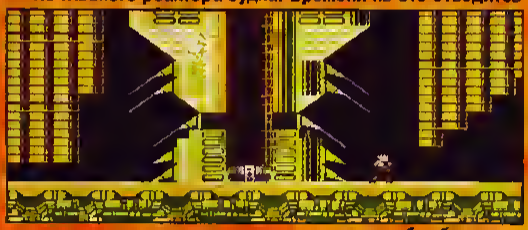


43. На потолке открывается люк — вход в последний мирок, не отображающийся на карте. Теперь вам, надеюсь, понятен смысл происшедшего во время вашего посещения мирка номер 4. Злобная рожа в красном шлеме выкрала деревенского профессора, и лишь теперь силы охраны правопорядка в вашем лице освободили беднягу из заключения. Но... не успев оказаться на свободе, он исчезает в пламени взрыва! Похоже, та же участь в ближайшем времени ждет и нашу планету. Разве ие об этом сообщает нашему герою лишившаяся шлема рожа перед тем, как разлететься на кусочки?

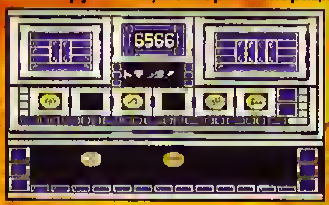


greatdragon ru

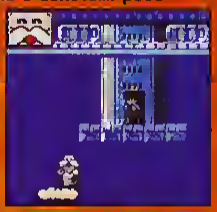
Этот разговор произойдет после уничтожения последнего огневого рубежа в комнате над камерой профессора. Правый шар удобнее разбить оружием BS, а левый шар и центральное орудие расстреляйте, уцепившись за левую стенку. Приступаем к разминированию бомбы, заложенной возле главного реактора судна. Времени на это отводится

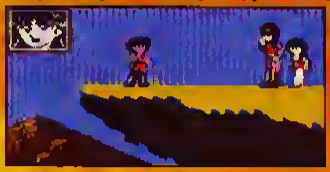


мало, поэтому прежде, чем подходить к бомбе, хорошенько уясните себе задачу и ее решение. После того, как вы нажатием кнопки A по очереди отправите все кругляшки из нижнего ряда в ячейки вверху экрана, часть из них вернется обратно. Начиная со второго слева кругляшка, повторите операцию (первый кругляшок



отправлять последним). Если их количество в нижнем ряду не изменится, начните отправку с третьего слева кругляшка и так далее, иначе поступайте, как в начале разминирования, то есть отправляйте кругляшки по порядку. Если в итоге вы не преуспели, и Земля погибла в результате Ядерного взрыва (ну что еще может быть написано на ярко красном экране большими белыми иероглифами?), значит что-то вы делали не правильно. На этот случай советую, поговорите с золотым роботом, записать пароль. При его наборе, вы продолжите игру на карте, перед 42-м мирком, но бить боссов вам больше не придется. Ну, а если все пройдет успешно, то вам осталось дойти до правой границы экрана, где героя встретит оседлавший облачко Дед и отвезет обратно на пляж, к любимой девушке и уважаемому шефу.





LOVE AND PEACE, как говорят японцы!

Eler Cant

Великий Дракон — почтой!

Без предварительной оплаты!

Цена, включая стоимость пересылки, 15 тыс. рублей за номер.

Оплата по получении журнала на почте.

Высылаем по почте номера с 21 по 32 (кроме 22).

Заказы направляйте по адресу: 117454, Москва, а/я 21(лучше – на открытке)

На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон- почтой".

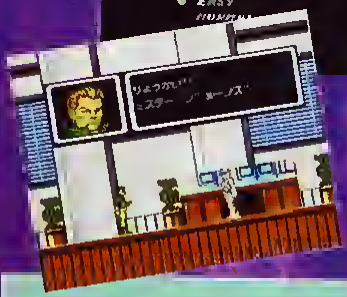
Можно сделать заказ по тел.(095) 209-93-47

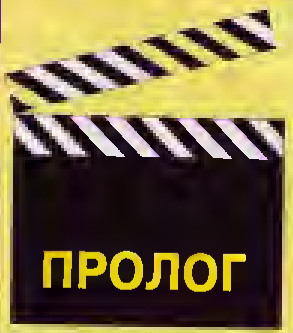
Если вы затрудняетесь сделать свой выбор, загляните в рубрику NON-STOP на стр. 93-94

greatdragon.ru

Dead Fox

Сценарий и репортаж со съемок фильма в двух частях с прологом и эпилогом





ПРОЛОГ

Один из обыкновенных вечеров N-ного года конца двадцатого столетия. Придя с очередной вечеринки, лейтенант спецназа Ник Фокс с некоторым удивлением обнаружил на полу будильник, который он в ярости раздолбал прошлым утром... А завтра понедельник... Наскоро прикинув, Фокс нацарапал на клочке бумаги. "Мужик! Ты хороший человек! Не дай проспать! Ударь по этой двери в восемь утра!", после чего прикрепил ее на дверь своего номера во второразрядном отеле.

Двести сорок три, двести сорок четыре, двести сорок пять, — сквозь чуткий утренний сон Ник невольно начал считать хороших людей, то и дело долбящихся в дверь его номера, — двести сорок шесть". Двести сорок седьмой удар вышиб дверь, и нашему герою пришлось-таки проснуться. Хороший человек, появившийся на пороге, виновато улыбнулся и, поставив дверь на место, удалился также незаметно, как и вошел.

...Пошарив по столу сонным взглядом, Фокс скоро понял, что Nescafe Classic закончился и, похоже, еще вчера. В воздухе повис вывод: день начинается не самым лучшим образом! День и вправду начался из рук вон плохо: после импровизированного завтрака Ник обнаружил, что передохли с голода все его аквариумные рыбки, да к тому же не выключенный автоответчик в сто тридцать первый раз повторяет переполненную эмоциями речь шефа. Дословно она гласила: "Фокс, маленький..., если через час твоя... не покажется в моем кабинете, то я, полковник Митч, собственноручно оторву тебе ..." (простим старому вояке некоторую вольность выражений). Сообразив, что отпущенный час уже истек, наш герой, сломя голову, бросился к выходу...

Ну чего вы уши-то развесили, нажмите POWER ON, что ли! Играть-то будем, нет?! Видите огромную красивую надпись на китайском языке? Судя по ее размеру, это и есть название игры. А вот и знакомый START и не менее знакомый PASSWORD. Не утомляя свой последний глаз скучным набором из десяти цифр, переходите сразу к игре. Вот перед вами три надписи: EASY, NORMAL, HARD...

— Эй, ты! Да, да, ты! Куда тянутся твой кривые пальцы?

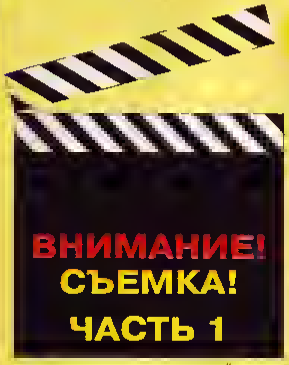
— ???...

— Повторяю для тех, кто на бронепоезде! Если вас ни разу не сбивал груженый БелАЗ (может, это и к лучшему), то вам ни за что не понять, что испытывает ваша приставка, после того, как вы в стотысячный раз уроните ее на пол, конкретно обломавшись в HARDe (лично меня остановил седьмой уровень). Поэтому, дорогие мои новички и гости столицы, пройдите сначала EASY или NORMAL. Ну что, я вас убедил?!... Ну и не надо! Слушайте дальше... Забыв всю эту ересь, которую я тут старательно нес, внимательно посмотрите начальную заставку и постарайтесь перевести непонятные китайские "закорючки", а я пока пущу субтитры "бегущей строкой".

Извините, неувязочка-с!... — Сэр, лейтенант Фокс по вашему приказанию прибыл! — А, Ник! Заходи, третьим будешь! —Уф-ф! А я-то думал... — Будешь третьим из тех, кого я убил за сегодняшнее утро. — !!!!! — Слушай сюда, пацан! Недавно из России в Южную Америку была переправлена краденая партия приставок SONY PLAYSTATION. Наши московские друзья настойчиво просят о сотрудничестве (Oh, those Russians!) Мы согласились помочь, так как если узнает Купер... — То плакал мой бесплатный проезд в общественном транспорте? — То плакал наш департамент, идиот!!! Так что, давай-ка, парень, отправляйся на борьбу с преступностью... — Как, один?! — С тобой будет пара стволов и я... мысленно!

greatdragon.ru

И с размышлениями о том, кому же он все-таки служит, Фокс направился к "русским друзьям", которые уже более двух часов ждали его в не менее русском вертолете п/о Рослеспромхозгруз-конверсия. С помощью подручных средств бойцам штрафбата все же удалось поднять "вертушку" в воздух, но, израсходовав последние пол-литра керосина, она рухнула где-то в дебрях амазонской сельвы... STOP! Куда это я подевал свой патриотизм? — Ах, вот и он!.. Итак, российский вертолет новейшей модификации, бесшумно пролетая над просторами Южной Америки, просканировал местность и высадил Ника в заданном квадрате. Тут-то все и началось.



УРОВЕНЬ 1. В дебрях Амазонки...

Сцена массового убийства, дубль первый. *Мото-о-ор! Мальчик, мальчик, подай дяде пистолет! Все по местам!..*

Итак, Фокс, вооружившись увесистым магнумом 45-го калибра, совершает первые шаги в поисках объекта преследования. Пока он, слава богу, никого не нашел, можете полюбоваться скудными пальмами на заднем фоне (скоро их не станет), чахлыми листьями старательно закрывающими пучки электронов, летящие по лучевой трубке вашего телевизора. Ладно, забудем об этом. Для начала помните, что Ник, все-таки, умеет ходить, прыгать (кнопка "А") и стрелять (кнопка "В"). При должном умении вы скоро "догоните", что лейтенант (под вашим чутким руководством) способен перепрыгивать препятствия (кнопка "влево" или "вправо" + А), садиться (кнопка "вниз"), запрыгивать на высокие платформы и спрыгивать с них (кнопка "вверх" + А и кнопка "вниз" + А соответственно). Запомните, что В ЭТОЙ ИГРЕ СВОИХ НЕТ! и смело идите вперед.

— Что? Ах, да! После того, как экран начнет заполняться однотонной горной местностью, вам в полной мере предстоит оценить богатый ассортимент нарушителей общественного спокойствия, то есть врагов. Количество их немерено, поэтому не упражняйтесь в устном счете, немедленно shoot'em up! Обнаруженные лично мною серые и синие солдаты убиваются соответственно с одного и двух выстрелов. Если вы ненароком на них наткнетесь, то лучше всего действуйте так: произведя на полном ходу залп, сядьте и сделайте пару контрольных выстрелов по ногам. В этом случае вам удастся прожить дольше, чем ожидалось. Кстати, о жизнях (а заодно и об индикации). Все предельно просто: на первых порах количество красных кружков в левом верхнем углу темного большого табло внизу экрана (смотрите, не перепутайте!) на один больше, чем количество баллистических ракет "земля-земля", которые вы сумеете поймать.

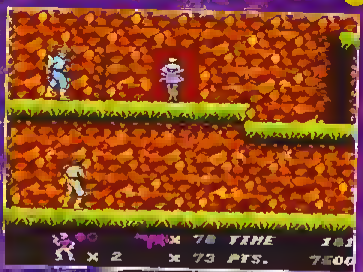
Особого внимания заслуживает оружие: стандартный пистолет и УЗИ (подберите). Патроны можно пополнять по дороге, хотя у пистолета они почти бесконечные (однако, когда они заканчиваются, наш герой слишком медленно меняет обойму). Учтите, любое неверное движение, так или иначе, поможет Фоксу найти дорогу в мир иной. Да вы не пугайтесь, они его не больно зарежут!

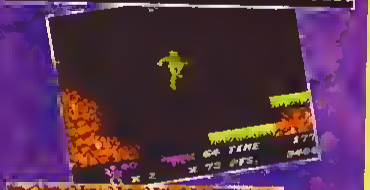
Что касается всего остального, то это было давно и неправда...

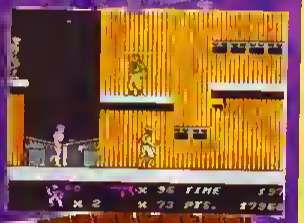
Итак, пока я вас тут старательно загружал, походка Фокса приобрела заметную показную наглость. Теперь можно поговорить и о посторонних вещах. К примеру, какого... мы здесь делаем?! Это военная тайна, о ней позже...

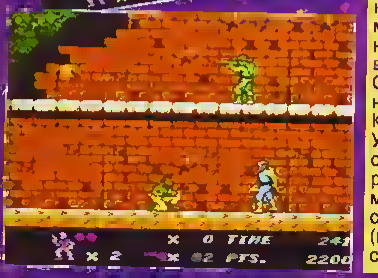
Все, все, у-мол-ка-ю! А? Да, да, исключительно по сюжетной линии.. Фоксу, в любом случае, придется заходить в двери, которые в изобилии были выдолблены древними племенами в окрестных скалах. Правда, помещения в скалах временно арендованы, так сказать, предполагаемым противником. Запарился я вам тут все рассказывать, развлекать вас тут, понимаешь! Давайте лучше я вам объясню куда, чего, как, чем и с кем, а динамикой передвижения вы насладитесь сами... Поехали! Зайдя в первую дверь путем нажатия кнопки "вверх", вы скорее всего обнаружите там связанную женщину или пацана, которые, ляпнув нечто полуцензурное, растворятся в воздухе. Не обольщайтесь скупой благодарностью, перестреляйте солдат и войдите в дверь под статуей древнего культа (там Фокс пополнит запас патронов для пистолета). Найдя пленника в одной из трех дверей, пройдите до скопления дембелей, тщетно пытающихся запрыгнуть на верхнюю платформу. Оценив обстановку, плюньте им в кепку, после чего застрелив одного-двух, двигайтесь дальше. Взяв УЗИ в нижней двери, сострой из себя пофигиста и покажите наглецам, кто есть crazy.

greatdragon









Перепрыгнув очередную зубастую статую, вы встретите парня в малиновом пиджаке. В руках у него будет (сам ты пейджер!) пистолет, но ввш герой, надеюсь, сумеет убедить "крутого", что тот умирает после первого выстрела. Да, про двери не забудьте, если врагов появилось слишком много, то, зайдя в дверь, зажмите "вверх" и дайте всем понять, что "занято"! Приколы древних оставляют желать лучшего, но сама хохма сохранилась неплохо. прикиньте, открывает Ник дверь, а там скелет. Перевод доступен младенцу. НЕ УСПЕЛ! Чтобы не обречь на голодную смерть и других пленников, не забудьте и про дверь у водопада. Затем поднимитесь и, увидев очертания деревни, приступайте к прохождению второго подуровня. Перепрыгнув на первую платформу, не двигаясь, пристрелите выпрыгнувшего из воды водолаза. Потом успокойте в прыжке синего солдата и пополните обойму УЗИ в "хижине дяди Тома", после чего прыгайте без остановки до платформы под второй хижиной, там, развернувшись, звмочите еще одного водолаза. И не вздумайте упасть в водопад.. там рыбы нет! Теперь втащите по ногам малиновому стрелку и идите дальше. Видите огромные черные дыры в скалах? Там живут снайперы... Стреляют они только вниз или в сторону, но зато внезапно. Поэтому если вы промахнулись, лучше уходите (по возможности вверх), ибо пуля, конечно, дура, но пленных не берет.

Тем не менее, каждая неоткрытая дверь в этом подуровне может стать роковой. То есть вам придется, избегая встреч с пулями снайперов и падающими синими солдатами, зайти-таки в дверь у второго водопада, а затем, восполнив патроны в двери в левой верхней части подъема, перестрелять снайперов и выйти на "финишную прямую". Здесь, вперемешку с пленниками, снайперами и назойливыми синими, малиновыми и желтыми солдатами (последние убиваются с двух раз, хотя стреляют неплохо) вы обнаружите в одной из дверей небритого мужика в зеленом костюме, который промычав: "Бомба, граната!", отдаст вам оную. Расчувствовавшийся Фокс, не обращая внимания на орды неприятеля, доходит до загадочной двери и, взорвав ее, под победную музыку завершает уровень... У костра, за кружкой доброго пива, выясняется, что парень в зеленом — никто иной, как дезертир-контрактник, бежавший из части противника. Заявив, что он своих не закладывает, бородач выдал только следующий пункт преступной цепи... Фокс продолжает поиски...

ВНИМАНИЕ! СЪЕМКА! ЧАСТЬ 2

УРОВЕНЬ 2. Ура!!! Склад!

"Бесплодные поиски", дубль пять. *Ящики с героином на первый план... Камера... Свет... Поехали!* Как вы уже поняли, в поисках похищенного товара Фокс ненароком забрел в один из портовых складов, где с криками типа "а, сволочи, не ждали!" принялся за повседневную рутинную работу. Ну, а мы ему поможем!..

Решив с рвением налогового инспектора обследовать все закоулки склада, Ник занялся открыванием дверей, но, судя по обилию разноцветных убийц, напоролся на засаду. Десяток мелких выстрелов, и засада полностью осознает, куда попала она. Тем временем наш герой, явно изображая горного барана (в хорошем понимании этого слова, если оно есть, конечно), добирается до третьей двери в большом желтом ангаре, где и обнаруживает обойму для пистолета. "Отпинав" пару-тройку врагов, Фокс, воодушевленный находкой, забирается на крышу серого мрачного бункера, где, хладнокровно пристрелив синего солдафона (нет, а чего он распрыгался-то на дороге?), впервые задумался о бренности бытия. Придя к выводу, что жизнь слишком коротка, чтобы воспринимать ее всерьез, наш герой быстренько свалился на голову двум ничего не понимающим солдатам, после чего застрелил еще с десяток, напрочь отбросив всякий элемент неожиданности...

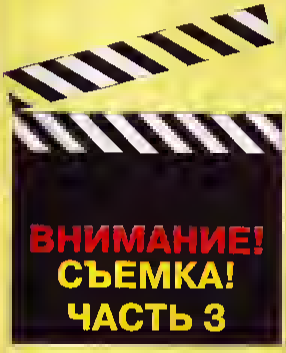
О! А вот, собственно, и помещение склада. Какие здесь контейнеры! А какие в них двери (кстати, в первой из них обойма для УЗИ)! А уж какие тут охранники! Как они красиво умирают... Таланты, браво, брависсимо! Хм, о чем это я? Ага! Успокаивая по пути парней в малиновых пиджаках и раздавая автографы спасенным пленникам, Фокс добирается-таки до вершины этой горы контейнеров, где обнаруживает еще две двери. Если вам "приспичит" туда зайти, то помните, что, как только вы выходите из одной двери, из другой тут же появляется солдат... Так что, take care! Ну, а Ник, тем временем, перепрыгнув пропасть (нет там BONUS-уровня!), направляется дальше. Там, поупражнявшись в стрельбе по странным существам в касках (люди, что ли?), он самодовольно

greatdragon.ru

переходнт во второй подуровень. Здесь, пополнив патроны для пистолета в первой двери, не ввязывайтесь в перестрелку, а пройдите дальше. И вообще, не засиживайтесь на одном и том же месте, ибо появляющиеся то и дело сверху шипы (о, перегори их транзистор!) совсем не прочь заняться сквозным иглоукалыванием. Поэтому, особо не пугаясь надписей "Danger", возьмите обойму для УЗИ в синем контейнере у стены и двигайтесь дальше.

Вскоре вам предстоит знакомство с новым участником заварушки: спецназовцем в белом. После двух ваших выстрелов оно прервется, а Фокс, не ища лишних приключеньиц, обследует еще несколько дверей и доберется, наконец, до верхних балок, где в центральной двери вас ожидает запас времени. Обследовав две последние двери (на балке слева и в синем контейнере наверху), он все-таки находит зеленого "ишака", но путь к заветному проходу неожиданно преграждает оранжевый клаустрофоб со взрывчаткой. Щедрый Ник "пожертвовал" бедняге с десяток разрывных, после чего с чистой душой взорвал дверь.

Найденный Фоксом мужик в зеленом оказался более разговорчивым, чем первый и, выдав за третьей бутылкой очередной пункт хранения краденного, сообщил, что его зовут Вася. Дунув в дымящееся дуло пистолета, наш герой отправился дальше.



УРОВЕНЬ 3
Сельская жизнь

"Разаалины дреаней цивилизации". Дубль сто пятнадцать... *Инков, инков сюда... Не нашли?! Что, в Голливуде инки кончились?! Массовку в кадр! Понеслась!*

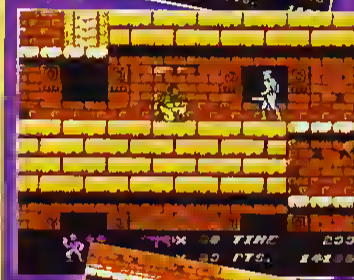
На этот раз не выспавшись, Фокс решил побыстрее расправиться с врагами и отправиться на боковую, но процесс игры поглотил его, и поэтому мне придется все же рассказать вам про этот уровень!

Резво принявшись за дело, Ник отделал всех "деревенских" парней, встретившихся ему по дороге к развалинам серого храма. В самом хрвме наблюдательным лейтенантом были найдены, помимо пистолетной обоймы во второй верхней двери, несколько желтых снайперов, сидящих за тумбами, и очень быстрый молодой человек в красном (не считая занудных малиновых стрелков). Второй был немедленно убит из не менее быстрого пистолета Фокса, первые же флегматично получали пулю, когда вставали для очередного выстрела. Затем Ник отвесив фофан спасенному пацану, направился в колонный зал, где изрядно поднявился умению зеленых "ворошиловских стрелков" падать сверху и портить всем настроение, после чего замочил белого десантника и восполнил боезапас УЗИ в ближайшей серой двери. Вероломно застрелив снайперов в спину, лейтенант кое-как отделался от "хвоста", но, выйдя из храма, попал в западню "деревенских ребят" с огнестрельным оружием. Боюсь, у Фокса изрядно возрастет содержание свинца в крови, если ему не поможет ваша реакция и пружины внизу, которые позволяют мгновенно запрыгнуть наверх.

Кстати, если вы еще живы, то зайдите в четвертую дверь внизу: там вы увеличите свою жизненную энергию на единицу. После этого, избежав попадания бутылок с бензином и пополнив обойму пистолета в последней двери коричневого здания, можно смело переходить во второй подуровень.

Так, пейзаж заметно обновился. Высовывающиеся из окон снайперы и стрелки, несомненно, подчеркивают колорит сельской местности, но наш герой, квк заядлый критик, подправил все это дело с помощью металлической "кисти" сорок пятого калибра. Дверей осталось очень мало, поэтому вскоре вас ожидает встреча с зеленым мужиком. Но это далеко не конец... Как только вы, увернувшись от летящих бутылок с горючим, покинете "гостеприимную" деревню, то попадете в лес, где на вас налетят пять-десять зеленых здоровяков (то ли от Робина Гуда, то ли от GREENPEACE), поэтому, нв первых порах, не стесняйтесь, намертво зажмите кнопку стрельбы. Ну, а дальше — дело техники: уничтожив снайперов, высунувшихся из окон старого автобуса и застрелив пикирующую ворону, Фокс должен будет с помощью оружия, логики, везения и ваших пальцев уничтожить забаррикадировавшихся стрелков, солдат, назойливых птиц, после чего, по обыкновению, взорвать многострадальную дверь (всего-то дел). Мужик, найденный Ником, оказался более чем странный: выпив последнюю бутылку колы, он завалился спать, а на утро Фокс понял, что лишился отличного бинокля и старых носков .. Для выяснения обстоятельств Фокс отправился в соседние развалины.

V.I.P *(г.Воскресенск, Московская обл.)*



Окончание следует...

greatdragon.ru

Сидел я себе как-то раз, никого не трогал, а тут, вдруг, приходит наш главный, хвала ему и почет, редактор и картридж в руках приносит. Да не какой-нибудь, а восьмибитный, и говорит "Не хотел бы кто его посмотреть?". А так как в комнате сидел только я один, а отказывать редакторам нельзя по определению, картридж достался мне. Придя домой и вытащив из-под дивана запыленную приставку каменно-восьмибитного века, я не поленился включить ее и посмотреть игру, заключенную в картридж ядовито желтого цвета

И что вы думаете?! Передо мной во всей красе развесил сопли настоящий Бугермен, причем так сильно похожий

ся на славу, и они были сытые и добрые. От оригинального Бугермена перевод унаследовал практически все уровни, всех боссов, кроме гигантского муравья, и десять видов врагов, что весьма не хило для восьми бит. Правда, теперь Бугер не рыгает и не плюет, а к тому же не летает и не кричит "Booger" и, тем более, не роется в кучах чего-то коричневого. В общем, перед вами предстает окультуренный во всех отношениях персонаж, умеющий делать лишь громкие пуки и кидаться соплями.

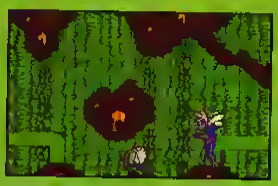
Теперь немного о святом каждой восьмибитной игры, о боссах

на сегонского, что даже стало как-то не по себе. И случилось у меня любопытство на счет этой игры, и решил я в нее поиграть часок-другой, и пришел к выводу, что китайцы-то постарались, наконец, и перевели игру в восьмибитный формат весьма не плохо. Видимо, урожай риса удал-

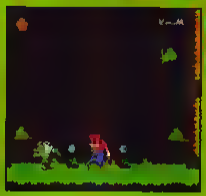
Босс 1.
Если, особо не налягаясь, двигаться вперед и вперед, то скоро можно встретить первого босса. Он вооружен оружием, запрещенным к использованию всеми цивилизованными странами и Женевской конвенцией — курицей. Мегадрайвная стратегия убивания вивисекторного изверга здесь вам не поможет. Не надо тут ничего перелрыгивать и так далее. Просто присядьте, лодонатужьтесь и выдайте весь свой газозапас в наглое клоунское лицо нерадивого босса.

Босс 2.
Второго босса кличут, да никак его не кличут, сами знаете как редко можно найти восьмибитную игру на сто процентов соответствующую шестнадцатибитному оригиналу. Хотя внешне чем-то он отдаленно похож на Revolt'y из MD версии. Та же немудреная стратегия а ля "Дуболом" проходит и на этой мигающей от недостатков цветов и кадров старушке. Но знай, геймер — иногда все же эта полусумасшедшая, усохшая бабка будет-таки посягать на ваше бесценное здоровье. Но скажем ей дружно — "НЕТ" и смело намылим ей рожу.

Босс 3.
Очередной пережиток бугерократии и соплевтирания предстанет перед вами, закутавшись в дешевенький дырявый плащ. Но ни шагу назад, сметите с дороги всех, кто пытается противостоять вам. Несмотря на большую подвижность данного босса, действуйте размеренно, четко выверяя свой следующий шаг, прыг и скок, и скоро плащеносец сломается и тихо уйдет в мир иной, удивленный слаженностью и чрезмерной жестокостью ваших целенаправленных действий. Но так надо,



greatdragon.ru



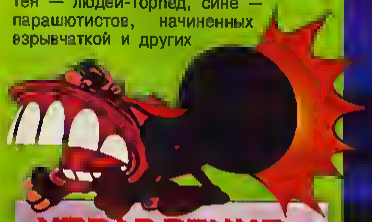
так уничтожали и будут уничтожать криминальные элементы ваши старшие братья и, в том числе, Я – борец за свободу и чистоту города Бугервиля

Босс 4.

Вообще-то здесь должен был быть очень сурьезный кент по имени Deodor. Но был-то он только на Сеге ультра Мега, а здесь-то его и в помине нет, уже сбежал, несознательный тип. А может и никуда он не сбежал, а просто был элиминирован солдатами невидимого фронта тульской губернии А о жмуриках, как известно, либо хорошо, либо никак. Потому выберем вариант под кодовым номером два, что значит никак, совсем никак

Босс 5.

Увидев этого босса, расслабьтесь и морально приготовьтесь к его скорой кончине Убедите себя в его неотвратимой погибели, ведь именно из-за него в Грузии не хватает противогазов, а на Чукотке у пингвинов обнаружили особо опасный вирус тотального геноцида И знайте, ничего этому кислотному клоуну уже не поможет, и даже дружественные ему африканские негры из Мозамбика и Чада не придут ему на помощь со своими широкими щитами Так как у них у самих наклюнулась гигантская проблема миллионы китайских диверсантов из ударных отрядов "Тейсинтай" забросили в их негритянские юрты, шатры и чумы огромное количество восьмибитных картриджей Lion King А поскольку в Африке Lion почти не котируется как King, то между племенами бушменов, тутси, хуту и масаев началась кровавая война за право обладания шкуркой львенка Симбы, а также всех его друзей, включая бородавочника, с применением камикадзе, кайтен — людей-торпед, сине — парашютистов, начиненных взрывчаткой и других



УПРАВЛЕНИЕ:

вверх — прыжок
вниз — присесть
влево, вправо — передвижение персонажа
A — кинуть соплю
B — пукнуть

военизированных подразделений детей Ким Ир Сена.

Так что помашите боссу ручкой, кстати, звать его Бугермейстер, и посмотрите конечную заставку, в наличии которой на восьмибитке сомневался даже РБШ

Единственнсе, чего я не понял, так это названия игры — "Boogerman 2 The Final Adventure" Почему два — непонятно и почему последнее приключение? То ли нам обещают, что ниже восьми бит он не опустится, то ли все те же китайцы забыли настоящее название — "The Pick and Flick Adventure"

Что касается графики, то она весьма похожа на оригинальную, правда, иногда случаются глюки, и враги сами пропадают, лишая вас возможности кинуть в них сопелькой Музыка, скажем, просто никакая, управление обычное, но немного страдают прыжки А что действительно круто, так это унитазы, в которые вас смачно засасывает на экране Start, Options и в бонусах Очень жалко, что не оставили идею с вантузами, которые превращаются в лестницу, ведущую к жизни

В общем, играть в это можно, а у кого есть восьмибитка — даже нужно Как никак — Бугермен.

Jason

Сразу же предупреждаю — заманчивая заставка, способная соблазнить даже обладателей 16-битных приставок, скрывает 8-битную версию первой части приключений земляного червяка. Но хотя здесь придется пройти лишь три из девяти 16-битных эталов, этого вполне достаточно, чтобы понять, почему Джим так полюбился Big Boss'y, Ромвну Джимовичу Еремину и 3D Pash'e.

УПРАВЛЕНИЕ:

"A" или "Turbo A" — прыжок, а если зажать кнопку во время падения, голова земляного червяка превращается в пропеллер.
"Select" — выбор оружия (кнут или пистолет).
"B" или "Turbo B" — применение оружия (при этом джойстиком можно выбирать направление)
Джим может карабкаться по некоторым стенам. Для этого надо **подпрыгнуть и зажать джойстик вверх.** За канаты и уступы наш герой зацепляется автоматически

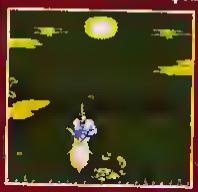
В левом нижнем углу экрана виден запас зарядов для пистолета. В левом верхнем углу расположены счетчик оставшихся жизней и запас жизненной энергии. Всего дается три продолжения по пять жизней. Этого вполне может хватить, чтобы пройти игру с первой попытки, но такого запаса все же недостаточно, чтобы помещать рекомендацию в моей рубрике.

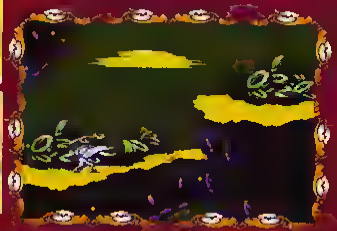
Во время путешествий по этапам пользуйтесь преимущественно кнутом: во-первых, убойная сила у кнута больше; во-вторых, кнуту не нужен боезапас; и, в-третьих, для прохождения двух последних этапов требуется мастерское владение именно этим оружием. Правда, полностью забывать про пистолет тоже не стоит — благодаря своей дальнобойности это оружие незаменимо во время поединков с некоторыми боссами. А когда Джим лезет по канату, пистолет автоматически становится вашим единственным оружием — ведь и кнутом, и средством для цепляния за веревки служит голова нашего героя.

Разобравшись с управлением, можно начинать игру. Сначала общая рекомендация — не торопитесь: время здесь, в отличие от жизненной энергии, не кончается, убитые противники не восстанавливаются, да и спрятанные в укромных местах призы никогда не бывают лишними.

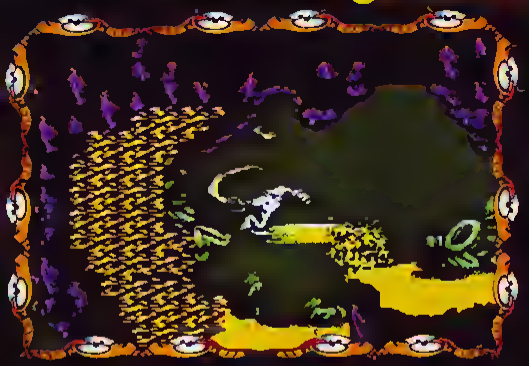
Теперь несколько слов об особенностях этапов.

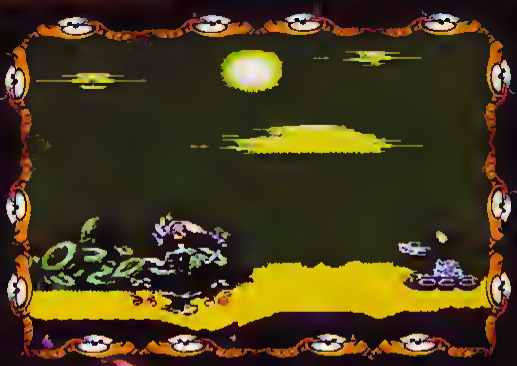
ПЕРВЫЙ ЭТАП (применительно к 16-битной версии игры его можно обозначить как "Свалка мусора", часть 1). Приключения Джима начинаются среди груд отслужившик свой век шин. Столь унылый пейзаж невольно навевает философские вопросы — успеет ли род людской начать освоение иных миров прежде, чем Земля окончательно превратится в свалку? И куда тогда будут девать мусор?

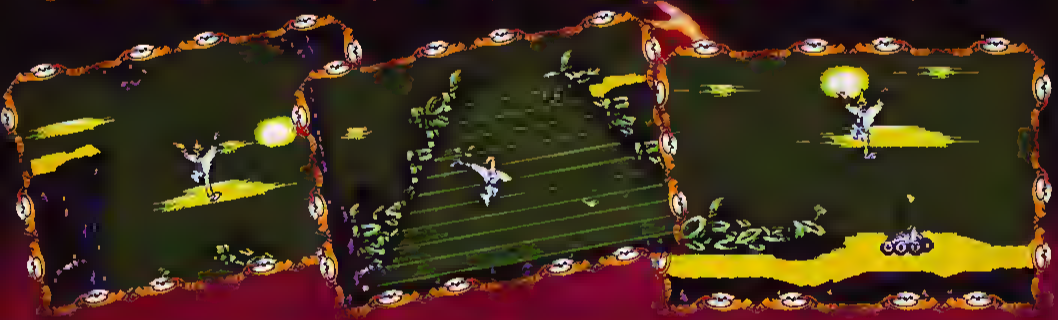




greatdragon.ru





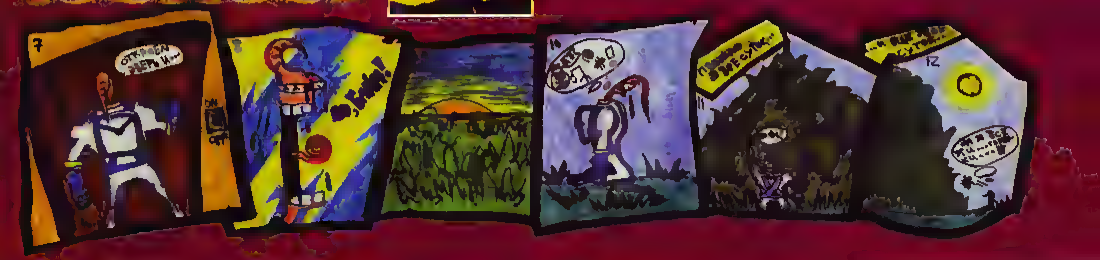


Впрочем, я несколько отвлекся, а ведь на савлка по Джиму уже давно скучают нахальные вороны и бесформеннме, но очень зубастые мутанты.

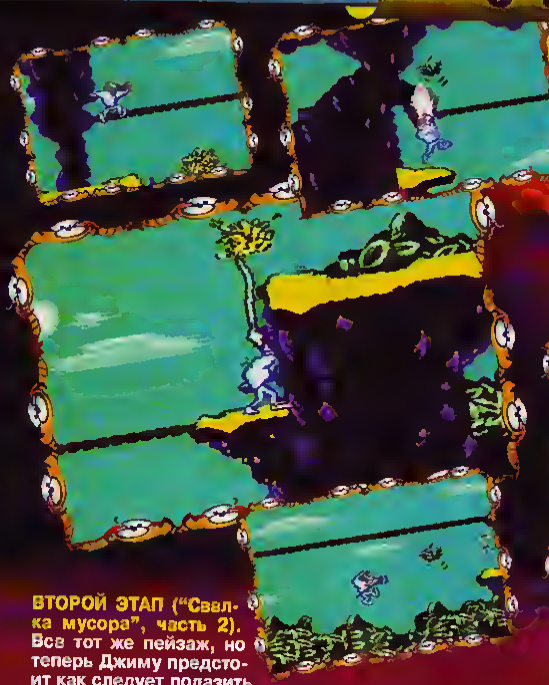
Вороим — пожалуй, самме безаредные противники: летают они не очень быстро и погибают от одного удара кнутом. Трудно спрааиться с аоронами лншь тогда, хогда Джим, безостановочно прыгая иа шинах, никак не может ударнть прицельно.

Зубастые мутанты гораздо опасней — уж слншком быстро и высохо онн прмгают. К тому же не боятся торчащих из пола шипоа, да и бить кнутом каждого из ннх приходится дважды. Для борьбы с мутаитами предлагаю пару следующнх приемоа: если протнвннк норовит цапнуть за ногу, хогда Джим перебнрается по канату, не раздумывав пусхайте в ход пнстолет; если же враг засел на возвмшенности, сбиаайте его кнутом. Самоа непрнятное — когда араг прыгает по площадке, на которую вам предстоит спустнться. Если Джим не успеаает бмстро свалиться, временн на подготовку к астрече с протнанником не остается. Прнходнтся вступать а бой из невмгодной позиции и действовать по обстоятельстаам. Утешает то, что тахих спусхов немного.

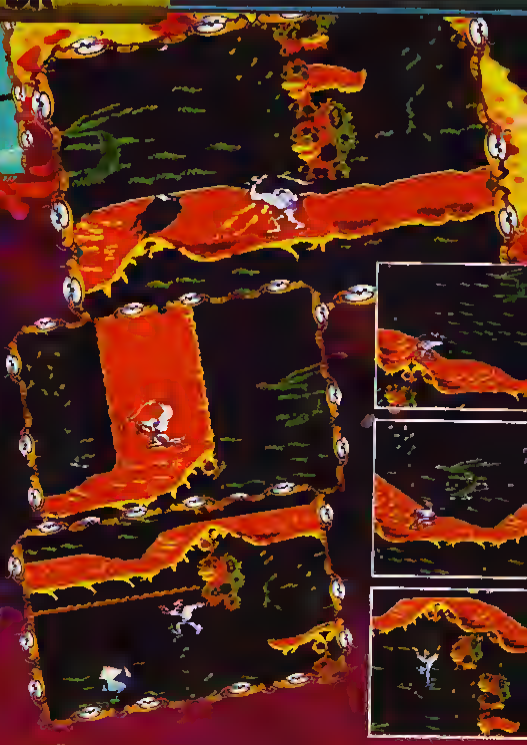
Боссом первого этапа является мусорнмй бак-трансформер. Спераа он опускается а праамй нижний угол и устраиаает дождь нз граммофонов. Джиму приходнтся все время уаорачнваться, не забывая наносить протнанику ударм кнутом. Через некоторое аремя босс сменит тактику н начнет кндаться накоаальнями. Тут уж тертьсн нельзя — отбегайте к лавой граннце зхрана, переключайтесь на пистолет и... огонь! В хонце хонцов, чув близость проигрыша, босс начнает кататься из угла в угол, надевсь протарантть Джима. Вноь берите в руки хнут, выбегайте на середнну экрана и, не спеша, прнканчиаайте протианика.



greatdragon.ru

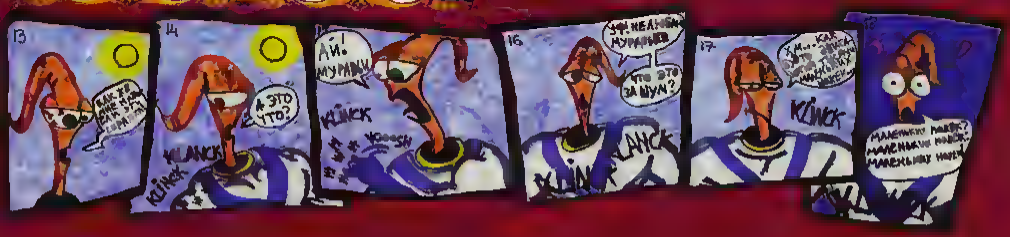


ВТОРОЙ ЭТАП (“Свалка мусора”, часть 2). Все тот же пейзаж, но теперь Джиму предстоит как следует полазить по канатам. Босс этапа, рыгающий здоровяк, похоже, так и живет на канате. Сначала станьте у левой границы экрана и подпустите этого типа поближе. Затем подбегите прямо под босса и начинайте, с помощью кнута, учить его хорошим манерам. Восьми попаданий здоровяку хватит.

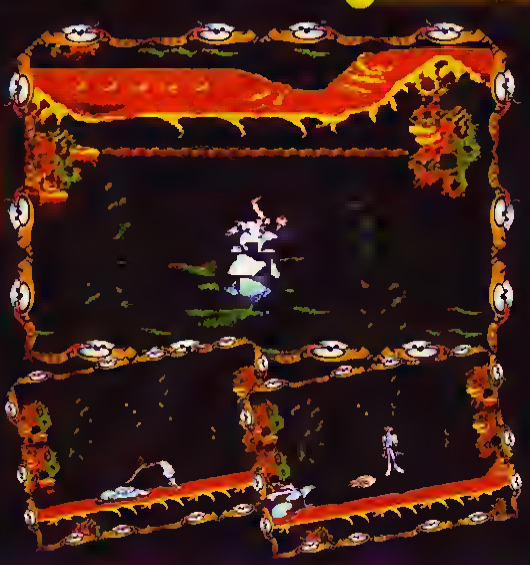


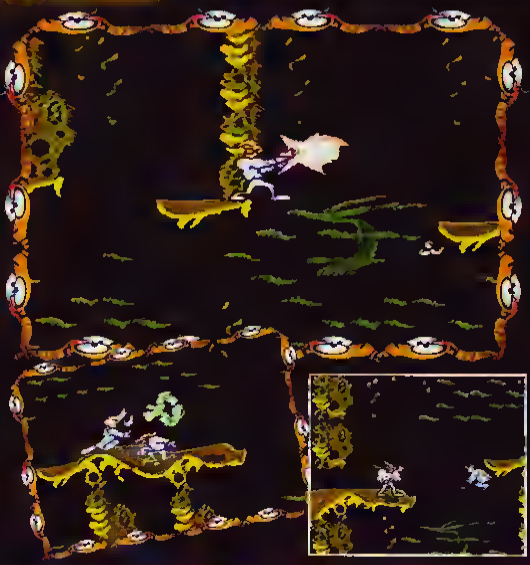
ТРЕТИЙ ЭТАП (“Разборки с чертенком”, часть 1), по утверждению Big Boss’а (19-й номер журнала), в 16-битных версиях напоминает адское пекло. А в 8-битной версии он скорее похож на царство теней (хотя, может у людей на этот счет иные представления?). Ворон и мутантов здесь с успехом заменяют черные летающие призраки. На черном фоне их выдают только горящие глаза, поэтому все время приходится быть настороже. Как увидите глаза, подойдите на длину кнута и сделайте несколько пробных ударов — как правило, у противника не выдерживают нервы, и он устремляется навстречу гибели.

В конце концов дорога приведет Джима в просторный зал, в центре которого парит огромный алмаз. Алмаз отвезет вас на поединок с боссом — появляющимся из-под пола снеговиком. Самое трудное — избегать столкновений с этим противником. Поэтому, когда снеговик провалился под пол, выждите секунду-две и бегите, не сворачивая. Как правило, босс вылезает неподалеку от Джима, и вам остается ударить его кнутом, вновь выждать секунду-две и т.д.



greatdragon.ru

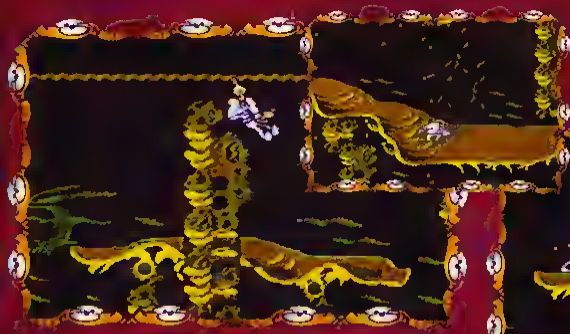




Но иногда, чтобы сбить темп, противник появляется в противоположном углу площадки. В этом случае Джиму предстоит проявить выдержку и, перепрыгнув через плевок босса, хладнокровно дождаться, пока противник не начнет проваливаться сквозь пол... Снеговику хватит 15 ударов кнутом.

ЧЕТВЕРТЫЙ ЭТАП ("Разборки с чертенком", часть 2). Здесь снова придется ползать по канатам (но это уже в последний раз). Потерпев сокрушительную неудачу в бою на открытой местности, призраки затаились на небольших платформах, где Джим лишен возможности маневра. Бороться с такими врагами можно двумя способами: либо пробовать расстрелять из пистолета с самого края предыдущей платформы; либо пытаться ударить кнутом в прыжке.

На этом этапе вам предстоит решить пару небольших головоломок. После подъема на двух алмазах Джиму придется прыгать через пропасть. Однако, стоит немного подождать, и вы увидите, что по платформе с другой стороны пропасти прогуливается оригинальный противник — мужичок с дипломатом. Дипломат служит мужичку и как щит (ни кнут, ни пистолет его не берут), и как меч (когда противник вытряхивает из дипломата содержимое, получается облако, способное отнять 10% жизненной энергии). Конечно, мужичка можно просто перепрыгнуть или пустить в ход кнут, но мне больше нравится другой способ. Подождите, пока противник не подойдет к краю пропасти и откройте огонь. Мужичок, конечно же, выставит вперед дипломат, чем и совершит роковую ошибку. Уберите палец со спускового крючка — дипломат перевесит, и противник кувыркнется вниз.



dreadragon.ru

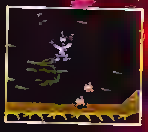


рис. Авдеева Кирилла

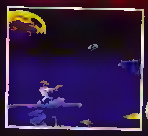
Вскоре вы окажетесь перед опущенной решеткой. На небольшой платформе слева-сверху от решетки установлено подъемное колесо. Чтобы поднять решетку и успеть под ней проскочить, надо встать рядом с ней, подпрыгнуть и ударить колесо кнутом.

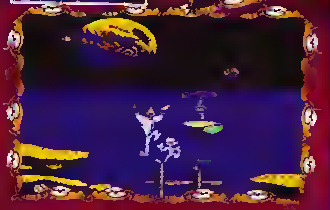
Босс этапа — чертенок Эвил. Он регулярно возникает сверху и пытается спикировать на Джима. Для поединка со столь неуловимым противником рекомендую использовать пистолет. Стойте и стреляйте вверх. Если Эвил вздумает появиться прямо над вами, то получит достойный отпор автоматически. Если же он решит атаковать сверху-сбоку, то у вас будет время заметить появившуюся угрозу и изменить прицел. Каждый раз, когда вам удается отбить атаку, по экрану проносится небольшой огненный смерч, который приходится перепрыгивать. Поэтому я предпочитаю занимать позицию у середины экрана. Эвилу хватит девяти попаданий.

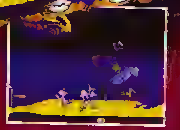
ЭТАП ПЯТЬ ("Прогулка со щенком", часть 1). Два последних этапа — настоящая проверка нервной системы. Вам надо провести щенка Питера через вы. При этом щенок понимает всего лишь две команды: "Лежать!" (для этого нужно выстрелить над его головой) и "Барьер!" (удар хлыстом). Как только Питер куда-нибудь проваливается, он превращается в огромного летающего монстра, настигает Джима, откусывает 10% энергии и относит назад к началу препятствия. Когда Питер начнет проваливаться, рекомендую что есть сил рвануть направо — иногда удается проскочить следующее препятствие или просто уничтожить какого-нибудь противника.

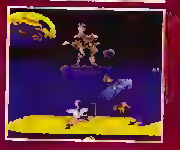
По этапам летают в тарелках надоедливые инопланетяне и расставляют загадочные механизмы, похожие на пушки с языками. И те, и другие просто мечтают о том, чтобы задержать Джима на несколько секунд, в течение которых Питер, как правило, успевает угодить в яму. Поэтому, чтобы не тратить драгоценное время на переключение оружия, два последних этапа лучше проходить, пользуясь исключительно кнутом.

Немного о новых противниках. Как только на экране появляется летающая тарелка, можно быть уверенным, что скоро Питеру придется прыгать. Добавьте к этому, что, когда Джим попадает под выстрел инопланетянина, у вас переключается оружие, и вы поймете, что инопланетяне — очень противные противники. В большинстве случаев помогает следующее: дождитесь, пока тарелка не окажется над Джимом, после чего сбивайте врага кнутом. Загадочные механизмы большой опасности не представляют.









Сам по себе пятый этап несложен. Думаю, вам не составит труда пройти его, зная повадки противников. Босса здесь нет.

ЭТАП ШЕСТЬ ("Прогулка со щенком", часть 2). Несмотря на предварительную подготовку на предыдущем этапе, здесь Джиму приходится туго. Самую большую сложность представляют небольшие платформы — чтобы Питер не успевал с них свалиться, запрыгивать туда прикодится чуть ли не одновременно со щенком. Поэтому, если в таком месте над вами вдруг зависнет летающая тарелка, сначала подстегните своего подопечного, а уж потом отвлекайтесь на противника. В конце этапа, как и в 16-битных играх, находится указатель. Однако, сколько я ни пробовал продолжить прогулку на уровне "Hard", щенок упорно уходил по стрелке "Easy".

Босс последнего этапа — странный рыцарь на двуногом шагающем механизме. Он не представляет большой сложности, хотя и заставит вас побегать. Берите кнут и атакуйте первым. Пропустив удар, противник взмоет вверх и начнет маневрировать, ввно пытаясь приДЖИМиться. Не стойте на месте, не давайте боссу прикодить в себя после приземлеиий, и победа земляному червяку обеспечена.

G. Dragon

greatdragon.ru

Забор этого номера нагородил Голиков Кирилл, г. Павлово-Посад, Московской обл.

greatdragon.ru

Ваш вопрос

Уважаемая редакция! Мы уверены, что к вам приходит множество вопросов от геймеров. Так почему же вы по факту закрыли такую полезную рубрику?

ГРУППА 1.
Где можно достать картридж или CD с такой-то игрой, купить видеоприставку, сколько она стоит? Или: пришлите мне такой-то картридж, я заплачу, сколько бы он ни стоил.

ГРУППА 2.
Почему бы вам в рубрике "Ваш вопрос — наш ответ" не отвечать на вопросы, связанные с прохождением игр?

ГРУППА 3. ***Я прислал на конкурс описание игры (рисунок, комикс, сюжет). На каком я сейчас месте? Или: я прислал в письме 45 секретов, получу ли я теперь первый приз?***

ГРУППА 4.
Можно ли в вашем журнале дать объявление (скажем, на "Заборе") о продаже или покупке приставки, о продаже или же обмениь картридж?

ГРУППА 5.
Почему вы не организуете новые конкурсы, скажем, на высшее достижение (набор наибольшего количества очков, скорейшее прохождение игры и т.п.)? Ведь провели же вы в свое время конкурс "Принц-скороход".

Очень интересна рубрика "Фонтан фантазий". Но в ней публикуются только короткие сюжеты. А можно ли в ваш адрес выслать большой рассказ или целый роман?

Выслать-то можно, но вряд ли мы сумеем напечатать его в журнале в полном объеме, ведь место в журнале ограничено. Что мы можем гарантировать, что если сочтем такое произведение стоящим, то передадим его в книжное издательство. А там уж они будут решать вопрос публикации.

Сколько читательских хит-парадов используется для составления хит-парадов журнала?

Раз на раз не приходится. Проще привести пример. В 32 номере для составления 8-битного хит-парада использовано 494 читательских:
Мегадрайва — 489,
Супер Нинтендо — 152,
PlayStation — 14.

ГРУППА 6. РАЗНОЕ.

Каков средний возраст сотрудников редакции? Можно ли стать сотрудником редакции и как это сделать?

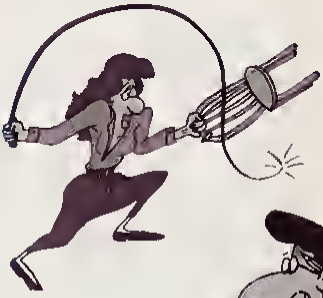
greatdragon.ru

Наш ответ

Действительно, каждое пятое письмо (а их приходит около 3000 ежемесячно) содержит какой-либо вопрос. Однако, среди этих вопросов очень много повторяющихся. Поэтому мы решили их "поднакопить" и ответить на них разом.
Все вопросы можно разделить на 6 групп.

Всем, кто задает эти или подобные вопросы, вынуждены напомнить, что мы — редакция журнала, и торговлей приставками и картриджами просто не занимаемся. Надеемся, нашим читателям поможет информация от торгующих фирм, которую мы регулярно публикуем. Следите эв рекламой, как говорится.

Мы стараемся, чтобы каждый номер нашего журнала отвечал именно на такие вопросы. Поэтому отводить отдельную рубрику для их рассмотрения нет необходимости.



Мы рекомендуем всем участникам конкурса внимательно перечитать его "Условия" еще раз. Они напечатаны на стр. 1 в №31. Особо обратите внимание на пункт "Условий", где говорится, что победители определяются по совокупности ОПУБЛИКОВАННЫХ работ, а не просто присланных в редакцию. Также учтите, что мы повторно не публикуем ранее напечатанные секреты. Поэтому, может получиться так, что из присланных 45 секретов на страницы журнала попадут лишь два-три. И только они пойдут в зачет конкурса. Наши "старые" читатели хорошо знают это правило и внимательно проверяют присылаемые секреты и описания по ранее вышедшим журналам и рубрике "Non-Stop"

Конечно, можно, причем СОВЕРШЕННО БЕСПЛАТНО. Но желающие дать такое объявление должны учитывать два условия. Во-первых, срок с момента отправки вами в редакцию такого объявления до выхода его в журнале может составить два месяца. Подумайте, устроит ли это вас? Во-вторых, мы всегда перед публикацией перепроверяем адрес и телефон и спрашиваем согласие родителей на такое объявление. Поэтому, сначала согласуйте этот вопрос с родителями.

Мы бы с удовольствием! Но как проверять результаты? Вот недавно в редакцию позвонил один геймер и сообщил, что прошел третьего "Данки Конга" на 10 минут быстрее, чем Просто Серега. Здорово, но если завтра позвонит другой геймер и скажет, что он прошел еще быстрее? Кому вручать приз, последнему позвонившему? Так что без проверки нельзя. Поэтому мы с удовольствием рассмотрим любое предложение по организации новых конкурсов, лишь бы в нем четко было сказано, как проверять результаты участников.

Что-то вроде 16- 17 лет. Хотя кто их считает, годы-то? Геймер, человек играющий, всегда молод. И нашим автором может быть любой, и сотрудником редакции может попробовать стать любой желающий, независимо от возраста. Получится или нет — вопрос другой. Для начала нужно прислать в редакцию описание игры, причем такой, какая еще не была описана в журнале. Если эта статья будет опубликована, считайте, что первый уровень игры "Как стать сотрудником редакции" вы прошли. Позвоните в редакцию и скажите, что хотели бы стать ее сотрудником. Тут на вашем пути встанет босс — главный редактор, который начнет задавать разные вопросы типа, в какие игры Вы играли, какие предпочитаете, какие приставки и картриджи у Вас есть и т.п. А потом скажет: "А не могли бы Вы за недельку сделать описание такой-то игры?" Вы соглашаетесь и выходите во второй уровень. Ну а дальше... Дальше будет видно.

greatdragon.ru

Пушечное мясо

CANNON FODDER

художник — РОМАН ЕРОХИН
авторы текста — ERS & ВАДИМ ГУСЕВ

компьютерная обработка — ERS DESIGN
& ДЕКОВО-ФИЛАТОВ

greatdragon.ru

А ты получи мой фирменный!!!
Ой, это вы обронили?!
А ты мне это даришь!!!
Вот спасибо! Я бы тебе скорую вызвал, да мы в джунглях
У лагеря врага
Да это же банда РОГАТЫХ КАСОК! Не густо
...но попотеть придется!
Хочешь анекдот? Одна соседка спрашивает другую. — Ты мужа моего не видела? — Нет...а в чем дело?
Надеюсь, Кант с аком еще дышат!
Сейчас вам будет не до смеха!
— Он пошел к реке хотел заплыть на самое глубокое место, чтобы утопить нашего кота. — Ну и что? Да кот уже чего-нибудь

НО ВДРУГ...
...се сюда! Какой-то чувак нашего Бомжа издубасил!!!
На меня напал один из этих... Ну, с вертолета!
...Полез безоружный на пушку...
...стащил 50 центов, автомат и гранаты! Он уже...
...где-то здесь!
Вас теперь...
ЧУВАК?! Ну усе, регламент!
...мать родная не узнает!
Ку-ку, мои дорогие!
Баллоны на спецназ не катят
FINISH HIM!!!
Вот же он!
Э-Э-Э-Г!
Ха... тебе, пацан!
8

У-у-у! Как все запущено!
БАЦ!
Здорово, братки!
Полковник Куп! А мы думали...
КРАМ!
...ОСТОРОЖНО!
ФШОХ
?!
А это чьи ноги?
Это тот самый пропавший курьер...
Минутой позже...
А мне фсе фубы фыбили, ну, то офть, один.
Ничего, ничего врагу досталось больше!
...тогда за ними сгоняю, а ты приведи этих двоих в чувство!
...дипломат отобрали и еще в глаз добавили
...А документы его понесли расшифровывать в штаб

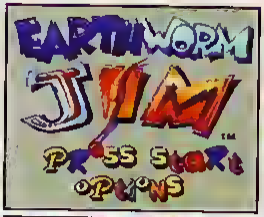
greatdragon.ru

Пятизвездочный бардак генерала Маразма
Тук-тук! Вы знаете, ваш вертолет
БАМ!
КРАК
Ой, ты, дружок, купил СРЕДСТВО ОТ ВСЕХ БОЛЕЗНЕЙ?!!
...Да еще и бочку нашу прикарманил!
Тамбовский волк тебе дружок!
Пшел вон!
...у вас есть пепельница?
Грубить изволите! В таком случае, скажите...
Какая, к черту, пепельница! ВОН из моих апартаментов!
Не! Да я ща тебя казню на фиг!.. ОТ-Т-ТОЙДИ ОТ БОЧКИ!
Ну-у-у, ты че, псих?!
Ну, вы мне просто льстите, батенька! Я всего лишь скромный боец отряда CANNON FODDER, сэр!
ЭПИЛОГ
Это было их первое задание, и они его выполнили!
Потом было много успешных операций, они стали лучшим из спецотрядов, выполняющим личные задания Президента.
Но однажды полковник Куп не рассчитал скорость вертолета при посадке и снес левое крыло Белого дома. Но это совсем другая история...
КОНЕЦ

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

Super Nintendo™ MegaDrive™

EARTH WORM JIM 1,2

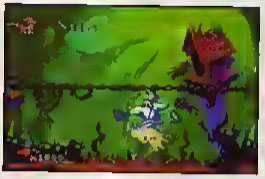


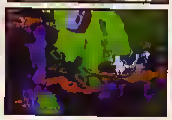
В 26-м номере я уже дал полный набор секретных кодов для 2-й части "Червяка" на Мегадрайве, а Jason добавил десяток снесовских "читов". Коды для первой части уже не раз публиковались в нашем журнале (смотрите номера 20, 23, 24), но полный их список у меня появился недавно. Зато сразу и для "Сеги", и для SNESa (для обеих частей)!

Обозначения:
A, B, C, X, Y, Z, L, R — одноименные кнопки джойстика;
T — кнопка Select

Коды для первой части представлены в виде восьми групп получившихся символов, разделенных пробелами. Если два символа идут рядом (без пробела), то соответствующие им кнопки надо нажимать одновременно. Иногда эту процедуру можно упростить: зажмите одну из кнопок, после чего нажмите и отпустите вторую. Коды надо вводить на паузе. Правильный ввод будет отмечен возгласом червяка в первой части на Мегадрайве и звуком гонга — в обеих вторых частях. На SNESe в первой части ввод кода звуком не отмечается. Коды улучшения характеристик даны дважды — второй из них иногда проще для набора, но действует лишь один раз на каждом уровне. На SNESe эти коды не меняют показания соответствующего счетчика.

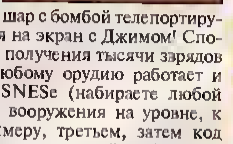
В меню установок для первой части есть возможность включить/выключить неуязвимость, режим карты и "фризэбилити" — особый режим паузы, в котором игра замирает лишь на время нажатия кнопки Start, экран при этом не затемняется. Во второй части эта опция смещена "музыкальной шкатулкой", но паузу можно очистить указанным кодом. Обратите внимание, что неуязвимость на Мегадрайве можно лишь включить — для отключения придется перезапустить игру или начать ее заново через меню установок. А из меню вы автоматически попадете на первый уровень, хоть он и будет замещен тем, что был указан в соответствующей опции. Второго же и далее уровней это изменение никак не коснется. Примерно то же происходит при использовании кодов перехода. Вернуться из режима карты можно лишь побывав на гонках в поясе астероидов.

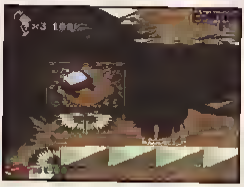




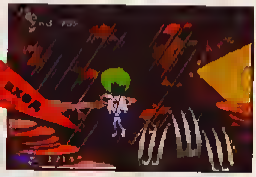
"Экран читера" — довольно прикольный, но в общем-то бесполезный код для пользователей SNESa. Ник Джоунс, один из программистов игры, пошел по стопам Дэвида Перри и встроил в игру свой "уголок полезных советов".

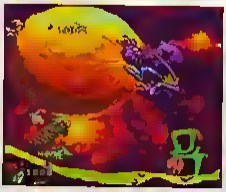
Напоследок исправляю две неточности, обнаруженные в статье 26-го номера. Видимые последствия якобы бездействующего кода все же имеются, но только на уровне The Flyin' King — отставший от вас шар с бомбой телепортируется на экран с Джимом! Способ получения тысячи зарядов к любому орудию работает и на SNESe (набираете любой код вооружения на уровне, к примеру, третьем, затем код перехода на какой-нибудь другой уровень и код возвращения на третий уровень).

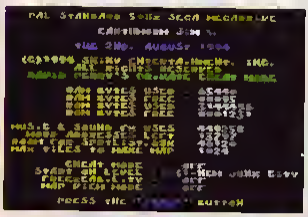




Опубликованный в №30 совет Red Fox'а по проникновению на скрытый уровень действителен и на MegaDrive. Наглядное пособие прилагается.







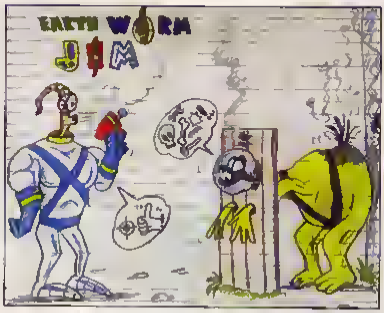
greatdrea...ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

Super Nintendo™ MegaDrive™

Часть первая

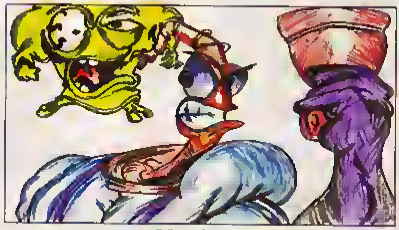
результат	Megadrive								SNES							
меню установок	A←B	B	A	A→	B	B	A		A←B	X	A	A	B	X	A	
завершение уровня	A	B	B	A	AC	BC	BC	AC	A	B	X	A	AX	BX	BX	AX
жизнь	B↑	B	A	C	A	A	A	A	BX	B	B	B	A	A	X	A
	B	B	C	C	A	A	A	A	B	B	A	XY	A	A	A	A
полная энергия	AC	B	C	A	B	C	A	B	AX	B	A	B	B	XY	B	A
	A	C	C	A	B	B	A	C	A	B	X	Y	Y	X	B	A
1000 патронов	AC	B	B	C	AC	B	B	B	AX	B	A	B	X	X	X	X
	A	B	B	B	C	A	C	C	A	B	BL	B	X	A	X	X
9 плазмометов	C↓	A	B	C	A	B	A	C	AX	B	B	A	A	X	B	LR
	C	A	B	C	A	B	A	C	A	A	BL	A	A	X	BL	X
продолжение	↑A	↓A	←A	→A	A	A	A	BC	YX	B	Y	B	X	B	X	X
	A	B←	A	B	A	B	C	A	A	B	A	B	X	Y	X	Y
неуязвимость	AB	AB	C	A	←	→	→	←	BA	XA	X	A	A←	→	→	←
режим карты	A←	C	A	C	A←	B	A	B	A	X	A	X	A	A	A	A
концовка игры	AC	AB	C	C	B	B	A	A	A←	X	X	BX	X	A	X	A←
"экран читера"									Y	A	B	B	A	Y	A	B



переход на уровни	Megadrive								SNES								
WHAT THE HECK?	←	→	A	B	C	←	→	A	Y	X	Y	X	A	B	A	X	
Snowman (босс)	→	→	→	B	C	←	→	A									
Evil The Cat (босс)	↑	↓	→	B	C	←	→	C									
DOWN THE TUBES — A	↑	↓	←	←	↓	↓	↑	↓	↑	↓	←↓	←	↓	↓	↑	←↓	
DOWN THE TUBES — B	↑	↓	←	→	↓	←	↑	A									
SNOT A PROBLEM, ROUND 1	A	B	C	←	→	←	A	B	A	B	X	B	A	B	B	BL	
SNOT A PROBLEM, ROUND 2	↑	B	C	←	→	↓	A	C									
SNOT A PROBLEM, ROUND 3	A	↑	C	←	←	←	C	A									
LEVEL 5 — A	A	B	C	←	←	→	←	→	AB	BX	XY	←	←	→	←	→	
DARKNESS — A	AC	B	↑	↓	←	→	←	→	A	B	↑Y	↑Y	←	→	←	→	
DARKNESS — B	A	B	↑	B	←	→	B	↑									
DARKNESS — C	A	B	C	↑	←	A	←	→									
DARKNESS — D	A	C	↑	←	C	→	←	C									
DARKNESS — E	A	B	C	↑	↓	←	→	→									
LEVEL 5 — B	C	A	C	↑	↓	↑	↓	←									
Chicken (босс)	A	A	C	C	↑	↓	↓	→									
FOR PETER'S SAKE!	A	B	C	C	A	B	C	←	→	A	B	X	A	B	X	A	BR
INTESTINAL DISTRESS!	A	C	C	C	→	←	B	A	— в игре отсутствует —								
BUTTVILLE — A	C	C	↓	↓	A	←	→	←									
BUTTVILLE — B	A	C	←	→	C	←	→	←	A	X	←	←	XY	↑	↓	←	
ANDY ASTEROIDS? — A	A	←	A	C	C	C	C	B	AL	A	AR	A	B	B	X	B	
ANDY ASTEROIDS? — B	C	↓	A	A	↓	B	B	↓									
ANDY ASTEROIDS? — C	A	↓	←	A	B	B	C	B									
ANDY ASTEROIDS? — D	A	↓	A	A	B	B	C	B									
ANDY ASTEROIDS? — E	A	←	A	C	B	↓	B	B									
ANDY ASTEROIDS? — F	A	→	A	A	↓	B	↑	B									
PSYCROW!	A	B	↑	↓	→	↓	→										

Часть вторая.

результат	Megadrive								SNES							
2 плазмомета	C	C	C	C	A	A	A	B	X	X	X	X	A	A	A	T
трехстволка (500)	C	C	C	C	A	A	A	C	X	X	X	X	A	A	X	T
3 самонаводящихся	C	C	C	C	A	A	B	A	X	X	X	X	A	A	B	T
10 пузырьков	C	C	C	C	A	A	B	B	X	X	X	X	A	B	A	T
1 ядерный заряд	C	C	C	C	A	A	B	C	X	X	X	X	A	B	X	T
1000 патронов	C	B	B	A	C	B	A	A	T	X	X	X	X	X	X	T
	C	B	B	A	C	B	B	A	X	X	X	X	X	X	X	T
доставка бомбы	C	A	B	C	A	B	↑	↓	X	X	X	X	B	B	B	T
завершение этапа	A	B	B	A	C	B	B	→	T	B	X	A	A	X	B	T
неуязвимость	A	A	A	A	←	→	→	←	A	A	X	A	←	→	→	←
режим карты	A	C	C	B	A	A	B	↑								
"чистая пауза"	A	A	A	A	B	B	B	B	A	A	A	A	A	A	A	A
меню установок	A	C	C	A	B	A	B	←	T	←	→	A	X	X	←	→
концовка игры	C	A	C	A	B	A	A	↑	T	←	→	L	R	←	→	T
81 червяк-монета	A	B	C	C	B	A	B	B	A	B	A	B	A	B	A	T
10 червей-монет	C	A	B	A	B	A	C	A	A	A	B	A	A	X	B	T
	C	A	C	A	C	A	C	A	A	A	B	A	A	Y	B	Y
жизнь	A	B	C	C	C	C	A	A	←	T	→	T	←	T	→	T
	A	B	C	C	C	A	A	B	T	←	T	→	T	←	T	→
энергия	A	B	C	A	B	C	A	A	X	T	X	B	X	T	X	A
	A	B	C	A	B	C	A	B	A	B	X	T	T	X	B	A
продолжение	A	A	C	C	B	A	←	←	Y	T	Y	B	X	B	B	B
	A	T	A	B	X	Y	X	Y								
"экран читера"-1	Y	A	B	B	A	Y	A	B								
"экран читера"-2	Y	A	B	A	Y	A	B	A								



переход на уровни	Megadrive								SNES							
Lorenzen's Soil	A	A	C	C	B	B	A	A	A	X	←	→	X	←	→	←
Puppy Love 1	C	C	C	C	C	C	A	A	←	→	A	B	X	←	→	A
Villy People	A	B	C	C	C	↑	C	←	→	A	B	X	A	B	X	←
The Flyin' King	C	B	C	←	→	←	A	B	A	B	X	←	→	←	A	B
Udderly Abducted	↓	A	C	←	→	↓	A	C	↑	B	X	←	→	↓	A	X
Puppy Love 2	←	→	B	C	C	←	→	A	↓	→	A	B	X	←	→	A
Inflated Head	B	B	C	A	B	C	←	→	↑	↓	X	A	B	Y	←	→
Puppy Love 3	→	→	A	B	C	←	→	A	↑	→	A	B	X	←	A	B
ISO 9000	A	B	C	→	→	→	→	→	A	B	X	←	←	→	←	→
Level Ate	C	C	↓	↓	A	→	←	←	X	X	↓	↓	A	←	→	←
Run Jim Run	B	B	C	←	←	←	←	→	A	B	X	←	←	←	←	→

Eler Cant

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

8 бит

Mighty Final Fight
В 22-м номере Сергей Черепанов писал, что если в бонусе пропустить две бочки, то получишь CONTINUE. Это так, но если пропустить одну, то тоже получишь CONTINUE А если бочек не пропускать, то вам привалят две жизни

Highlander г Москва

Dinowors
Пароли 1-8547, 2-5431, 3-9812, 4-6315, 5-7452, 6-1697, 7-6425

Гарик
г Одинцово,
Московская обл

Robocop
На втором уровне заходите во все комнаты, пока в одной из них в правом конце не увидите вместо стены трубу Сломайте ее кулаком, пройдите по коридору — и вы в комнате перед боссом!

Диметродон, г Москва

Super Mario Bros. 3
Как убить последнего босса?
У черепашьего короля есть обыкновение прыгать на Марио сверху Используйте это Ведь в центре экрана пол не каменный, а кирпичный
Каждый раз, когда босс приземляется на кирпичи, он разрушает их верхний слой Если он разрушит нижний слой, то рухнет в бездонную пропасть, а Марио в очередной раз станет спасителем принцессы

Диметродон,
г Москва

Kiwi Kraze
Дополнение к №29 Если войти в первую потайную комнату, окажешься на уровне 1-4 Теперь проплывите под водой, вылезьте и поднимитесь на верхний ряд Идите влево В конце у стены будет потайная комната, из которой вы попадете на уровень 2-4

Евгений Никитин,
п Кузнечное,
Приозерский р-н,
Ленинградская обл

Yol Ftoid
На втором уровне подпрыгните на 3-й тающей льдинке и постреляйте Появится табличка с написанными на ней римскими цифрами III — это утроение пиццы

Ozzy Spitter
г Москва

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

The Lion King (Super)
В любом уровне игры вы можете поставить бесконечные жизни (но они не действуют на первом уровне). Для этого нужно подойти к какому-либо врагу, нажать вниз, чтобы лев успел сесть, и зажать "Select"

Дмитрий Данченко
г Ростов-на-Дону

Cliffhanger
Если вы пройдете игру, не используя CONTINUE, вам покажут имена ее создателей

Сергей Журавлев
г Москва

Race America (American Race Cars)
Как только включите игру, на втором джойстике зажмите A,B,Select,Start, а на первом нажмите вперед-вниз Прозвучит сигнал. Теперь у первого игрока будет скорость 201 км/час

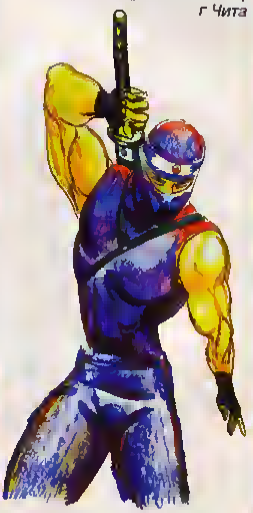
Killer Instinct, г Москва

F1 Sensation
Код ко второму уровню, где у вас 100 очков, а у всех остальных по нулю Имя — ZFZQRHCL
3zzP zQHH QMHP kV3z
QZhP pvMG dpZh 1ηP
yGyL WHHb 1My3 dWHv

Killer Instinct, г Москва

Side Pocket
Кроме трех специальных ударов, указанных Валентином Пекиным в №27, есть еще два DRAW и FOLLOW Для их выполнения нужно зажать B и нажать вниз 5-6 раз

Александр Семенченко,
г Чита



Ninjo Dragen Sword (Ninja Ryukenden)
Чтобы послушать SOUND TREK, на заставке нажмите одновременно "Turbo A", "Turbo B" и на середину крестика.

VR MAN
г.Калининград (обл)

Knight Rider
Для просмотра финальной заставки зажмите Select и нажмите Reset

Killer Instinct, г Москва

Red Zone
Код бессмертия — BAA BAA CBC AA. Код скрытой игры — B (9 раз) A (2 раза)

Александр Семенченко,
г.Чита

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

MegaDrive™

Guardian Legend
Наберите код из всех букв J, и у вас будет почти все оружие, море очков, но мало ударов

Dr.Gamer,
пос.Калининец,
Нарофоминский р-н,
Московская обл

The Lion King (Super)
Чтобы получить бессмертие, нужно, когда у тебя остался последний удар, нажать вверх или вниз и дождаться, чтобы тебя задели. Но важно не отпускать кнопку, пока не замигаешь

Alex S , г Вологда

Bloster Master
Чтобы пройти в четвертый уровень, вернитесь из третьего в первый и в том месте, где вы начинали игру, летите наверх

Craze Wolf,
г.Калуга

X-Man
Для восстановления потерянных игроков после пройденного уровня зайдите в режим PRACTICE и там нажмите Start+A

Killer Instinct,
г.Москва

Samari
Чтобы сделать бесконечные жизни, на первом уровне нужно потерять все жизни, кроме последней, дойти до конца уровня, но не заходить за указатель. Дождитесь последних 5 секунд и тогда идите вперед. Теперь на втором уровне у вас бесконечное число жизней. Но не берите по дороге жизни в квадратах, иначе это ваше свойство исчезнет

Craze Wolf,
г.Калуга

MegaDrive™

Bad Omen
99 шаров. Когда появится основное меню, нажмите одновременно A+C, а затем, "Start"

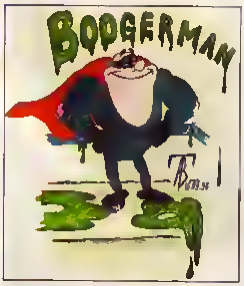
Саша г.Москва

Brutal
На заставке нажмите вверх, вниз, A,B,C,C,B,A И вы сможете играть за Karate Stoc.

Александр Маркин
г.Москва

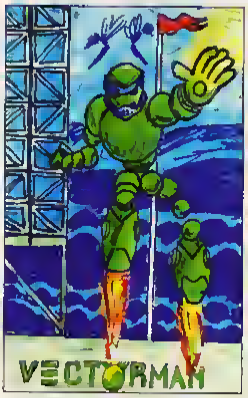
Flicky
Завершите первые 10 раундов быстрее чем за 20 сек каждый и соберите все очки в каждом бонусе. В сумме вам нужно набрать более 240000 очков. Эта доблесть принесет вам приз: в левом нижнем углу откроется окошко и оттуда выглянет очаровашка в бикини

Кирилл К. и Женя З ,
г. Санкт-Петербург



Baagermoo. A Pick oed Flick Adveotures
Если на паузе нажать "B", то вверху экрана высветится таблица, в которой можно выключить звук, музыку, вооружение, индикацию жизней и многое другое

Мортал Комбатов
г.Гурьевск,
Калининградская обл



Vectorman
Вывести координаты местонахождения пилота на паузе BA, влево, влево

Константин Илюшенко,
Данил Ларинин
г.Пермь

Gole Ground
Выбор уровня A,C,B,C

Саша г.Москва

Crue Ball
Выбор уровня. В меню MUSIC DEMO, прослушивая мелодию 6-го уровня, наберите A,C,A,B. Начните игру. Когда на экране появится картинка с уровнями, зажмите B и стрелками выберите желаемый уровень

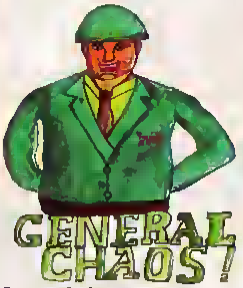
Владимир Терехов
г.Москва

El Viento
Замедленные движения. На паузе наберите ВВЕРХ, ВЛЕВО, ВПРАВО, ВНИЗ, A

Masters Group,
г.Кемненогорск,
Ленинградская обл

Flashback
Чтобы убрать всех врагов с экрана, введите код PIXEX

Masters Group,
г.Каменногорск,
Выборгский р-н,
Ленинградская обл



General Chaos
Маленькие хитрости. На паузе нажмите и держите на первом джойстике A+B и, одновременно, на втором джойстике C. Вы должны услышать звук. Теперь вам становятся доступными следующие возможности:
Максимум санитаров: на 1-м джойстике зажмите A+C, на 2-м — B+вниз.
Переход к следующей битве: на 1-м — A+C+вверх, на 2-м — B.
Переход к следующей войне: на 1-м — A+C+вниз, на 2-м — B.

Владимир Терехов г.Москва

Red Zone
Код последнего уровня с 10-ю жизнями: AAABCBCABAC.

Просто Андрюха
г.Красногорск,
Московская обл

Green Dog
Чтобы перейти на другой уровень, на паузе наберите C,A,B,A, влево, влево

Александр Вдовин г.Москва

Papaloes
Коды:
CALEOLD
EOAMPMET
BILQAZOUT
BADMEILL

Денис Замков г.Москва

Zool
Дополнительные энергия и время. На паузе нажмите B,A, вправо, вправо, A,C, вверх, вниз, A.

Роман Варнин,
г.Краснокаменск,
Читинская обл

NBA JAM
Усиление защиты: на экране TONIGHT'S-UP нажмите любую кнопку 5 раз и держите ее до появления на экране спортивной площадки.
Быстрая и атакующая игра: на экране TONIGHT'S-UP нажмите любую кнопку 13 раз. Теперь нажмите и держите до появления на экране спортивной площадки B и C.
Неограниченное ускорение игры: на экране TONIGHT'S-UP нажмите три любые кнопки 7 раз и держите их до начала игры.

Smoke г.Тосно,
Ленинградская обл

Rolling Thunder 3
Чтобы играть за Ellen, в режиме PASSWORD введите код GREED. Вернитесь на заставку и начните игру.

Димон Мен, г.Москва

НЕТ ПРОБЛЕМ — NO PROBLEMS

MegaDrive™

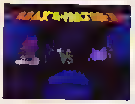
Pac-Man 2. The New Adventures
Пароль на секретную игру PCMNORG

Андрей Дмитриев
г. Люберцы, Московская обл

Rock'n'Roll Racing
Пароли для новобранца
NG30 Q9WV RSGM
YH70 QSY3 QQGM
PK5H RHW3 QN6P
L!70 QQWS 8SGM

Сергей Лымкин
г. Якутск

Colledge Slam
В экране, предшествующем игровому (TODAY'S MATCH-UP), после объявления компьютером названий команд проверните круглящок джойстика дважды по часовой стрелке. Когда игра начнется, ваш игрок будет весь матч вращаться (супер-прием, названный в инструкции WHIRL-WIND), сбивая с ног противников как кегли. Но в режиме Season Match-Up ни этот секрет, ни любые возможные другие работать не будут, о чем вам в начале матча сообщат открытым текстом.



Eler Cant, ред

Jennifer Capriati Tennis
Лучший игрок: "I $ CAPRIATI"
Скрытое меню: "CONFIG___"

Новый набор игроков (12 мужчин и 12 женщин) "GRAND SLAM_"

Дмитрий Кравченко,
г. Владивосток

Sonic 3D Blast
Выбор уровня B, A, право, A, C, вверх, вниз, A

Jason, ред

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Mercs
Вы можете увеличивать запас жизни своих солдат следующим приемом. Когда один из ваших солдат коснулся аптечки, и его энергия начала прибавляться, быстро переключайтесь на каждого из оставшихся. Их энергия также начнет восполняться.

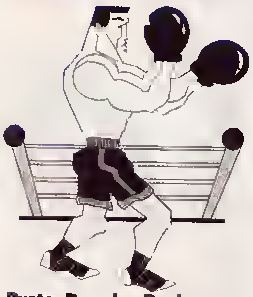
Кирилл К. и Женя З.,
г. Санкт-Петербург

NHL'97
Для того, чтобы сыграть двумя секретными командами EA Sports и Renegads, на заставке зажмите кнопки A,B,C и, держа их, поставьте экран установки команд (режим REGULAR GAME).

Димон Ман, г. Москва

Boogerman. A Pick and Flick Adventures
Выбор уровня. Когда на экране появится надпись EGA, и Бугермен начнет подтаскивать к ней букву S, введите вверх, вниз, влево, вправо, C,B,A. На экране появятся названия уровней.

Руслан Кравченко,
г. Олейне, Латвия



Buster Douglas Boxing
Вы можете переиграть бой с любым боксером, нажав BBEPX, B и START одновременно. Однако это можно сделать только раз с каждым из боксеров.
Нажав START на втором джойстике в момент выбора игры, вы можете прослушать все мелодии.

Masters Group,
г. Каменногорск,
Ленинградская обл

Dragon's Fury
Коды 73 balls и 505705300 points — UUBY99BQRE. 21 balls — ALCLAE8ECK

Strife and Evil President,
г. Минск, респ. Беларусь

Indy Car Nigel Mansell
Пароль одной из гонок GOT6M25C9FLGGG6G6KBSV1CXBHW2

Владимир Терехов
г. Москва

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Crobbaliad
Выбор этапа. Нажмите C, вправо, A,B,B,A, влево, влево, A, вниз. Появится экран с цифрами: первые две из которых определяют номер мира и этапа. YES. Затем нажмите "Start" и A+B+C.

Дмитрий Кравченко,
г. Владивосток

McDonold's Treasure Land Adventure
Пароли на все уровни
2 жизнь, шарики, изумруд, шарики,
3 continue, изумруд, жизнь, шарики,
4 жизнь, магия, continue, изумруд

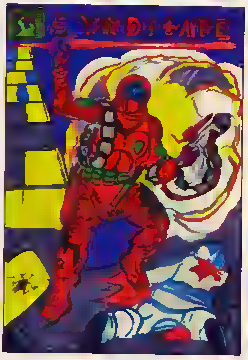
Андрей Пецко
г. Ступино, Московская обл

Dove Robinson's Supreme Court
Сверх короткие игры. В меню опций поставьте курсор на слово OPTIONS и нажмите одновременно A,B,C. Не отпуская кнопок, можно поставить продолжительность игры в 20 секунд.

Masters Group,
г. Каменногорск,
Ленинградская обл

Road Rash 3
Играя вдвоем на разделенном экране всегда можно воскресить одного из разбившихся игроков, только дальше он продолжит гонку пешком. Делается это так: когда ваш приятель разобьется окончательно, немедленно врезайтесь и вы во что-нибудь помягче. Теперь, освободившись от уз мотоцикла, бегите к валяющемуся другу и ударьте его разок (кнопка "C"). После этого он очухается и встанет и сможет бежать к финишу.
Теперь еще один момент (хотите — верьте, хотите — проверьте) как бы далеко вы не убежали от места своей аварии, МОТОЦИКЛ ПОТАЩИТСЯ ЗА ВАМИ на определенном расстоянии. Это можно проверить либо при игре вдвоем на разделенном экране, либо (при игре одному) посмотрев в зеркало заднего вида.

Alex M., г. Москва



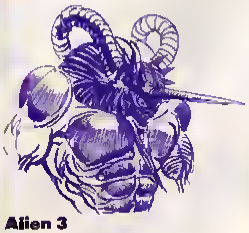
Syndicate
Выход на последний уровень EAKXEZJ0000000000023 (11 НУЛЕЙ ИЛИ О)

Сергей Трошкин,
г. Екатеринбург

gamedragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

Super Nintendo



Alien 3
Чтобы увидеть концовку игры, введите код OVERGAME
Макс г Щелково-13, Московская обл

Ignition Factor
Пароль второго уровня
SSKD 0008
2806 84L2
Андрей Дмитриев г Люберцы, Московская обл

Zero the Komikoze Squirrel
На паузе наберите
вниз, A, B — бесконечные сюрикены,
B, A, B, B, Y — бесконечные жизни,
B, вверх, B, B, A — бесконечные hit points
AcE г Москва

Stunt Race FX
На паузе вы можете менять управление движения машиной R — замедляет скорость, Y — увеличивает скорость, Select — заставляет машинку двигаться назад
Евгений Шемарыкин, г Москва

Donkey Kong Country 3
На экране выбор игры наберите L,R,R,L,R,R,L,R,L,R, и вы попадете в секретное меню
Jason, ред

Robocop vs the Terminator
Дополнительные титры: после прохождения игры, во время титров, нажимайте B. Последуют добавочные титры — приколы.
Димаградон, г Москва

NNL'97
В этой игре есть две секретные команды EA Sports и Black Pearl. Чтобы получить возможность играть ими на заставке зажмите L, затем нажмите Start. Подождите, пока появится меню EXEBITION, и голос произнесет "EA Sports". Теперь вы можете играть этими командами, но только в режимах EXEBITION и PRACTICE
Димон Ман, г Москва

Yoshi's Island
Если вы играете на уровне, который был уже пройден, из него можно досрочно выйти, нажав "Start", а затем "Select"
Red Fox г Москва

Judge Dredd
Пароль на 7-й уровень FGWZ
BiG г Красноярск

Water World
Пароли: 2. HQSVP, 3. HKFBM, 4. QJWLX.
Alex г Москва

PlayStation

Vandal-Hearts

Нахождение всех шестн ключей и Призм, необходимых для превращения Эша в самый сильный класс персонажа этой игры — Vandalier'a

Примечание: получал ключ, перемеетнте его в нивентарь Эша, зайдите в храм (dojo) и тут же выйдите. Настоятель остановит вас и предложит попробовать свои силы в дополнительной битве — Триале. Наградой за прохождение Трнала станет одна из Призм, спрятанная в ящике на поле боя.

!!!Сразу предупреждаю для получения четвертого ключа (Chaos key), что в четвертой главе, необходимо найти три великих сокровища, одно из которых спрятано во второй, другое в третьей и последнее в четвертой главе. Ниже мы остановимся подробней иа месторасположении сокровищ.

Первый ключ. Для его получения в первой главе после победы над песчаным чудовищем вернитесь в таверну и побеседуйте с молодой девушкой, которая, помнмо устной благодарности, вручит вам первый ключ (Nova key) якобы за победу над монстром.

Первое сокровище — Macroman. Находится во второй главе на уровне, где к вашей команде присоединяются Сара, Амон и Долан. Как раз в том месте, откуда они появились, есть заметно выделяющийся кусочек земли, в нем-то и лежит первое сокровище.

Второй ключ. Находится во второй главе. Чтобы заиметь его, посетите таверну и переговорите с пареньком, который посетует на потерю им в болотах редкого фрукта — банана. Затем в уровне, где вас со всех сторон окружают враги и болота (Lons Beach), нажмите кнопку △ для обзора места боя с птичьего полета. Вы увидите болотце в форме правильного креста и как раз в его центре расположен таинственный фрукт. Верните его пареньку, и он одарит вас вторым ключом (Earth key).

Второе сокровище — Tarot. Расположено в третьей главе в битве на подходах к тюрьме (Fight at Basil Gate). Если смотреть со стороны нашего расположения на поле боя (изначального), то сокровище лежит в верхнем правом углу, опять же в выделяющемся кусочке земли.

Третий ключ. Располагается в третьей главе в битве с боссом всех тюремщиков — Dumas'ом Jailmaster'ом. После того, как кнопка на парапете будет нажата, и часть стены отъедет вниз, кто-то из трех стоящих внизу (Клинт, Эленн, Дариус) должны взять ключ (Mana key), нагло зарытый прямо в землю. Кусок земли, где находится ключ, напомнает звездочку.

Третье, последнее, сокровище — Ramen. Спрятано в четвертой главе, на поезде, прямо за спиной у Dallas'a Greatarmor'a, в вентиляционной решетке парохода.

Четвертый ключ (четвертая глава). Отнесите все три добытые вами сокровища старикану, сидящему в таверне торгового города Kerachi. Он и даст вам четвертый ключ (Chaos key).

Пятый ключ. В пятой главе на уровне, где вы должны уничтожить огненную саламандру (Smoking bones cave), обыщите центр лавового озера, расположенного прямо перед саламандрой — в результате Logos key у вас в руках.

Шестой ключ. Все ранее полученные ключи используйте и, пройдя пять Трналов, получите пять соответствующих Призм. С ними в багаже и являйтесь в шестую главу и сразу же загляните в таверну. Тут уже другой старикан подарит вам последний ключ (Heaven key). С ним идите в последний Трнал и, выиграв его, вернитесь в dojo, там продвиньте Эша еще из класс вперед — и вот вы Vandalier. Теперь вы можете "кастовать" абсолютно любые заклятия в игре, включая вражеские заклинания и даже предметную магию (Life Orb, Mad Book, Unikorn и т.д.)
Jason, ред

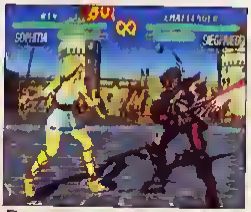
greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

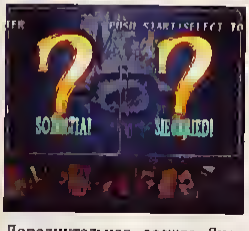
PlayStation

Soul Edge

Игра за босса игры Soul Edge. Для этого вам придется пройти игру всеми персонажами на уровне сложности Normal и засейвиться на карту памяти. После этого войдите в режим ARCADE, и вы увидите черепок Соулэджа среди остальных игроков.



Получить восьмой меч может каждый персонаж. Для этого после прохождения Edge master mode подождите, пока пройдут все титры, и вас снова выбросит на карту. Потом идите в раунд перед боссом (восьмой), проигрывайте там, ОБЯЗАТЕЛЬНО! затем идите в раунд перед тем, который перед боссом (седьмой), там ВЫИГРЫВАЙТЕ, при попадании на карту вам будет дарован восьмой сокровенный меч. Для некоторых персонажей надо победить и в еще одном бою (шестом раунде).



Дополнительная одежда Зигфрида и Софитии. Для ее получения вам понадобится пройти этими игроками Edge master mode и обязательно получить восьмое оружие. Засейвитесь и войдите в Arcade, там заведите курсор за Сервантеса и... пожалуйста!

Игра за секретного персонажа. Для того, чтобы получить возможность играть за отца Сенг Мины, надо, пройдя ею игру (Edge Master Mode) и заполучив восьмое оружие, пройти Arcade Mode. После этого снова начните Arcade Mode, и теперь рядом с дополнительными видами одежды для Зигфрида и Софитии будет "красоваться" Hyang Meung.

Вторые концовки для каждого персонажа. Во время концовки сверху и снизу экрана присутствуют черные полосы. В тот момент, когда эти полосы исчезнут, начинайте быстро жать на △. Результатом этого долгого нажимания станет просмотр второй, "скрытой" части концовки.

Jason, ред.

Soviet Strike

Вечная жизнь.
На экране введения паролей наберите ELVISLIVES.

Агент Купер, ред.

Rebel Assault 2

Доступ ко всем частям: наберите на экране паролей ✣, □, ✣, ✣, ✣, △.

Агент Купер, ред.

Twisted Metal 2

Воистину велика и необъятна великая игра Twisted Metal 2. Нескончаемым потоком льются для этой игры секреты, пароли и суперудары. На этот раз смею предложить вам два полноценных секрета, которые несомненно заинтересуют вас и продлят удовольствие от этой игры.

Первый, полностью революционный секрет о том, как во время поединка пополнять себе жизнь. Для этого надо иметь в наличии хотя бы какое-нибудь оружие, потому что при выполнении данного приема весь ваш арсенал пропадает полностью (это чтобы жизнь сказкой не казалась). В тот момент, когда у вас будет совсем мало энергии, нажмите — вниз, вверх, влево, вправо, вверх, вверх, вниз, вниз. Второй, не менее революционный секрет, поможет каждой машине в TM2 пострелять Special'ом броневика Минотавра. Для этого всего лишь наберите следующую комбинацию: вверх, вниз, вверх, вверх плюс кнопку пулемёта.

Jason, ред.

Perfect Weapon

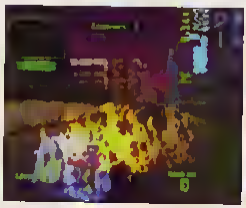
Неуязвимость в режиме паузы: быстро одновременно нажмите ○+□+ВПРАВО, отпустите и быстро нажмите ВЛЕВО + R1 + R2.

Агент Купер, ред.

Dark Forces

Таблица отладки:
прямо в игре наберите:
ВЛЕВО, ○, ✣, ВПРАВО, ○, ✣, ВНИЗ, ○, ✣.

Агент Купер, ред.



Twisted Metal 2

Если на уровне Гонконг, в метро забраться на крышу ездящего там поезда и постоять на ней немного, пока поезд едет, то у вас прибавится немного жизни и оружия. Кстати, там же на крыше написан пароль на трассу Rooftop из первой части.

Также найдены два новых суперприема — стрельба назад, заморозкой и напалмом. Все они выполняются при полном отсутствии другого оружия.

Заморозка — влево, вправо, вверх, влево, вправо, вниз.
Напалм — вправо, влево, вверх, вправо, влево, вниз.

Jason, ред.

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Туников Олег (г. Старый Оскол), Солдатов Александр (г. Железнодорожный), Косенко Александр (г. Липецк), Трунов Виктор (г. Нефтеюганск), Гучев Дмитрий (г. Москва) – 2 рисунка, Леонид Слепченко (г. Якутск), Петин Дима (г. Нижневартовск), Онопко Сергей (г. Харьков, Украина), Белаев Андрей (г. Москва), Киппес Андрей (г. Тюмень) – 3 рисунка, Вдовиченко Виталий (г. Бийск), АТВ, КАНО (г. Москва), Кравченко Дмитрий (г. Владивосток), Мелешкевич А. (г. Москва), Чузев Сергей (г. Ногинск), Белаев Евгений (пос. Крестцы, Новгородской обл.), Нодия Вахтанг (г. Москва), Авдеев Кирилл (г. Москва).

117454
Москва
а/я 21

Когда к нам в киоск "Роспечати" привезли 30 номер, его у нас сразу же раскупили, и мне не досталось ни клочка от его стрвнички.

Дмитрий Русин, г. Лыткарино, Московская обл.

NON STOP! Играем без перерыва!

Перечень игр, опубликованных в номерах 21-32

(О) — описание, решение, (А) — анонс, новость, (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем», (арх) — из архива журнала

Многие наши читатели, заказывающие журналы по почте, предлагают нам опубликовать полный перечень игр номеров 21-32. "Это позволит желающему получить журнал по почте более просто выбрать нужный ему номер журнала", — пишет, в частности, Андрей Богомолов из Санкт-Петербурга. Мы публикуем такой перечень, но в целях сокращения его объема не указываем фамилии читателей — авторов статей и заметок. В связи с этим приносим читателям наши искренние извинения. Напоминаем, что перечень игр, описанных в 1-20 номерах, напечатан в 21 номере.

Великий Дракон — почтой!
Без предварительной оплаты!
Цена, включая стоимость пересылки, 15 тыс. рублей за номер.
Оплата по получении журнала на почте
Высылаем по почте номера с 21 по 32 (кроме 22)
Заказы направляйте по адресу 117454, Москва, а/я 21 (лучше – не открытке)
На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой"
Можно сделать заказ по тел (095) 209 93 47

Раздел 1. Игры для 8-битных приставок – Classic, Junior, Kenga, Bitman, Subor, Lifa

1944 №24 с 89 (НП), №25 с 89 (НП)
1990 Tank №27 с 89 (НП)
2010 год (Street Fighter 2010 год) №21 с 82 (НП)
Addams Family №21 с 82 (НП), №30 с 88 (НП)
Addams Family 2 №23 с 92 (НП), №28 с 88 (НП)
Adventure Island №21 с 82 (НП)
Adventure Island 2 №26 с 89 (НП)
Adventure Island 3 №21 с 82 (НП)
Aladdin №23 с 15 (О), №23 с 90 (НП)
Aladdin 2 №27 с 89 (НП)
Alien 3 №21 с 78 (О)
Antarctic Adventure №21 с 82 (НП)
Ariel the Little Mermaid №21 с 83 (НП), №21 с 85 (НП)
Arthur Robin №22 с 20 (О)
Astyanax №24 с 89 (НП), №25 с 21 (О) (начало), №26 с 16 (О) (окончание)
Attack of the Killer Tomatoes №25 с 88 (НП)
Bad Dudes №22 с 88 (НП), №26 с 88 (НП), №26 с 8 (О), №30 с 83 (НП)
Barbie №24 с 88 (НП), №26 с 88 (НП), №27 с 12 (О)
Barcelona'92 Olympic №21 с 84 (НП)
Baseball №21 с 6 (О)
Batman №23 с 92 (НП)
Batman Forever №31 с 88 (НП)
Batman Returns №21 с 85 (НП), №24 с 88 (НП), №25 с 90 (НП), №32 с 88 (НП)
Batman & Flash (Monster in my Pocket) №29 с 88 (НП)
Battle Ship №27 с 88 (НП), №30 с 88 (НП)
Battle Tank №30 с 77 (О)
Battle Tank 2 №25 с 89 (НП)
Battletoads №27 с 89 (НП), №29 с 88 (НП), №30 с 88 (НП)
Battletoads Double Dragon №21 с 82 (НП), №22 с 88 (НП), №22 с 88 (НП), №23 с 91 (НП), №24 с 89 (НП), №25 с 89 (НП), №26 с 89 (НП), №31 с 88 (НП)
Big Nose №22 с 90 (НП), №28 с 88 (НП)
Bird Fighter (Super Jetman) №26 с 88 (НП)
Bird Man 3 (Dinosaur Fighter, Bird Dragon) №21 с 82 (НП), №24 с 89 (НП)
Biroar №22 с 90 (НП), №25 с 89 (НП)
Bomber Man 2 №31 с 88 (НП)
Boogerman №30 с 72 (А)
Boulder Dash №32 с 88 (НП), №32 с 88 (НП)
Bubble Bobble №27 с 89 (НП)
Bucky O'Hare №23 с 90 (НП), №24 с 22 (О) (начало), №25 с 12 (О) (окончание)
The Bugs Bunny Crazy Castle №22 с 12 (А), №29 с 88 (НП), №30 с 70 (О)
Burai Fighter №28 с 88 (НП)
B-Wings №22 с 88 (НП), №29 с 89 (НП)
Cabal №30 с 69 (О)
Caesars Palace №29 с 89 (НП), №31 с 88 (НП)
Captain America №21 с 82 (НП), №22 с 90 (НП), №23 с 90 (НП)
Captain Planet №29 с 14 (О)
Captain Skyhawk №23 с 91 (НП)
Castlevania №22 с 88 (НП)
Castlevania 2 №22 с 90 (НП), №23 с 92 (НП), №25 с 90 (НП)
Chase H.Q. №30 с 84 (НП), №31 с 88 (НП)
Chi-Dey Story №29 с 8 (О)
Chip & Dale 2 №23 с 90 (НП), №24 с 89 (НП), №25 с 89 (НП)
Chip & Dale 3 №24 с 88 (НП)
Cliffhanger №21 с 82 (НП), №27 с 22 (О), №28 с 88 (НП)
Clu Clu Land №23 с 92 (НП)
Combat (Field Combat) №21 с 82 (НП)
Contra №25 с 89 (НП)
Contra Force (Super Contra 6) №21 с 84 (НП), №22 с 88 (НП), №23 с 90 (НП), №24 с 89 (НП), №27 с 89 (НП), №28 с 88 (НП), №31 с 88 (НП)
Crazy Island №26 с 88 (НП)
Crisis Force №22 с 90 (НП)
Crocodile Sir №25 с 10 (О), №25 с 90 (НП)
Cross Fire №26 с 89 (НП)
Darkman №21 с 82 (НП)
Darkwing Duck №21 с 88 (НП), №27 с 89 (НП)
Dead Fox (Mortal Arms) №22 с 88 (НП)
Devil Boy №25 с 89 (НП), №32 с 88 (НП)
Dick Tracy №22 с 88 (НП)
Digger №21 с 82 (НП), №23 с 91 (НП)
Disneyland (Adventure in the Magic Kingdom) №25 с 90 (НП), №26 с 77 (О)
Dizzy №26 с 20 (О)
Doller Chunfo №32 с 88 (НП)
Double Dragon №23 с 92 (НП)
Double Dragon 3 №21 с 77 (О) (арх), №23 с 92 (НП)
Double Dragon 4 №21 с 84 (НП)
Double Dribble №22 с 88 (НП), №24 с 88 (НП)
Dracula №21 с 82 (НП), №22 с 88 (НП), №27 с 89 (НП), №27 с 88 (НП)
The Dragon №32 с 88 (О)
Dragon Fighter №22 с 89 (НП), №23 с 91 (НП), №25 с 89 (НП)
Dragon Unit №22 с 28 (О)
Dream Master №29 с 88 (НП), №30 с 88 (НП), №31 с 88 (НП)
Dream Warrior №21 с 82 (НП)
Dr. Mario №31 с 88 (НП)
Duck Tales №21 с 85 (НП), №22 с 90 (НП), №24 с 89 (НП), №30 с 88 (НП)
Duck Tales 2 №23 с 90 (НП), №24 с 88 (НП)
Dunk Heroes №22 с 90 (НП), №25 с 89 (НП), №28 с 20 (О)
Earth Worm Jim 2 №30 с 72 (А)
Elf Land №22 с 18 (О)
Eliminator Boat Duel №22 с 24 (О)
Empire Strikes Back №32 с 77 (О)
Excitebike №21 с 84 (НП)
F-1 Race №21 с 82 (НП)
F-117 №26 с 7 (О)
Fancy Billiard №22 с 89 (НП)
Fatal Fury 2 №25 с 87 (НП)
Felix the Cat №30 с 88 (НП)
Final Fight (Battle Road, Fighting Road) №22 с 91 (НП), №32 с 88 (НП)
Fight of Intruder №26 с 88 (НП)
Fire Bird №22 с 90 (НП)
Fire Fighter №23 с 90 (НП)
Flappy №25 с 90 (НП), №26 с 89 (НП)
Flintstones. The Rescue of Dino & Hoppy №22 с 89 (НП), №25 с 51 (О), №29 с 89 (НП)
Flintstones 2. The Surprise of Dinosaur Peak №21 с 82 (НП), №22 с 88 (НП), №23 с 91 (НП), №25 с 55 (О), №32 с 88 (НП)
Formation Z №22 с 89 (НП)
Frankenstein №23 с 92 (НП)
Friday, the 13th №23 с 84 (О)
Front Line №21 с 83 (НП)
Fruit Fox (Banana Prince) №24 с 88 (НП)
Getaway №23 с 91 (НП), №24 с 89 (НП)
Ghost Busters 2 №27 с 89 (НП)
Ghost Busters 3 №26 с 88 (НП), №28 с 88 (НП)
Ghost'n Goblins №23 с 92 (НП), №26 с 88 (НП), №27 с 89 (НП)
G.I.Joe (Contra Fighter) №22 с 90 (НП), №22 с 90 (НП), №30 с 67 (О)
G.I.Joe 2. The Atlantis Factor №30 с 72 (О)
Gold Medal Challenge №29 с 88 (НП)
Golden Axe 4 №22 с 90 (НП)
Golden Ninja №22 с 90 (НП)
Gremlins 2 №30 с 88 (НП)
Green Beret №22 с 88 (НП)
Guardian Legend №24 с 88 (НП)
Gun DEC №24 с 9 (О), №25 с 88 (НП), №27 с 89 (НП)
Gun-Nac №21 с 83 (НП), №26 с 90 (НП)
Gun Smoke №22 с 88 (НП), №22 с 90 (НП), №24 с 88 (НП)
Gyrodine №21 с 84 (НП), №23 с 90 (НП)
Heroes Hoy (Challenge Tehnoc, Hockey Fighter) №21 с 83 (НП)
Heavy Barrel №22 с 90 (НП), №26 с 88 (НП)
Hell Fire №24 с 89 (НП)
Highway Star №29 с 88 (НП)
Holy Diver №24 с 18 (О)
Home Alone 2. Lost in New York №23 с 90 (НП), №24 с 89 (НП), №32 с 88 (НП)
Hook №24 с 72 (О), №29 с 88 (НП)
The Hunt for Red October №22 с 88 (НП), №23 с 90 (НП)
Ice Climber №22 с 89 (НП), №23 с 92 (НП)
Ikari №24 с 88 (НП), №25 с 89 (НП)
Immortal №27 с 89 (НП), №32 с 71 (О)
Indiana Jones and the Last Crusade (Indiana Jones 2) №29 с 88 (НП)
Indiana Jones 3 №30 с 89 (НП)
Iron Tank №21 с 82 (НП), №22 с 90 (НП), №29 с 89 (НП)
Jackie Chan №21 с 85 (НП)
James Bond №22 с 90 (НП)
James Bond Jr №23 с 12 (О) (начало), №24 с 14 (О) (окончание)
James Pond №25 с 88 (НП)
Jaws №26 с 88 (НП)
J.J. War №30 с 88 (НП), №31 с 88 (НП)
Jungle Book №21 с 83 (НП), №22 с 89 (НП), №22 с 91 (НП)
Jurassic Park №22 с 88 (НП), №28 с 65 (О)
Kage №23 с 90 (НП), №24 с 88 (НП), №25 с 90 (НП)
Karnov №24 с 88 (НП), №25 с 89 (НП)
Kick Master №21 с 83 (НП), №26 с 88 (НП)
Kid Kool №22 с 89 (НП), №23 с 91 (НП), №28 с 88 (НП)
WWF King of the Ring №22 с 83 (О)
Kiwi Kraze №29 с 89 (НП)
The Krion Conquest №31 с 88 (НП)
Krusty's Fun House №25 с 89 (НП)
Konami World 2 №26 с 18 (О)
Kung Fu №23 с 91 (НП)
The Last Ninja №31 с 88 (НП), №32 с 88 (НП)
Leyla №24 с 89 (НП)
Legendary Wings (Wings) №21 с 82 (НП), №24 с 88 (НП), №25 с 90 (НП)
Lemmings №21 с 85 (НП), №22 с 91 (НП), №23 с 90 (НП)
Lethal Weapon №21 с 83 (НП), №22 с 90 (НП), №25 с 89 (НП), №28 с 89 (НП)
LHX Attack Chopper №26 с 89 (НП)
Lickle №24 с 88 (НП)
The Lion King (Super) №29 с 88 (НП), №30 с 72 (А), №30 с 88 (НП)
Little Samson №30 с 83 (НП)
Lode Runner №22 с 89 (НП), №23 с 92 (НП)
Lode Runner 2 №21 с 83 (НП), №30 с 89 (НП)
The Lone Ranger №23 с 89 (НП)
Low G Man №31 с 76 (О)
Mach Rider №21 с 82 (НП)
Macross (Robotec) №22 с 88 (НП)
The Mask №30 с 88 (НП)
Master Fighter 3 №28 с 88 (НП), №31 с 66 (О)
Mechanized Attack 2 №22 с 90 (НП)
Metal Gear №24 с 89 (НП), №29 с 89 (НП)
Mickey Mouse №21 с 84 (НП)
Mickey Mouse 3 №21 с 85 (НП), №26 с 88 (НП)
Mickey's Safari in Letterland №21 с 83 (НП)
Milk & Nuts №25 с 89 (НП)
Monster Truck Rally №22 с 88 (НП)
Mortal Kombat 2 №23 с 22 (О), №25 с 87 (НП)
Mortal Kombat 3 №26 с 88 (НП), №31 с 71 (О)
Mortal Kombat V Pro №30 с 88 (НП)
HARC №23 с 90 (НП), №24 с 83 (НП), №31 с 72 (О)
New Competition №31 с 88 (НП)
New Son Son (Son-Son 2) №23 с 92 (НП), №26 с 85 (НП), №27 с 5 (О)
Nigel Mansell's World Championship №22 с 88 (НП), №25 с 90 (НП)
Ninja Cat №26 с 89 (НП)
Ninja Crusaders №21 с 83 (НП), №22 с 90 (НП)
Ninja Turtles 2 №24 с 88 (НП), №26 с 89 (НП)
Ninja Turtles 3 №21 с 83 (НП), №22 с 91 (НП), №22 с 91 (НП), №32 с 88 (НП)
Northern Ken 2 №21 с 11 (О)
Nyankies (Rockin' Kats) №26 с 84 (НП), №27 с 89 (НП)
Operation Wolf №21 с 83 (НП), №21 с 84 (НП)
Over Horizon №25 с 89 (НП)
Panic Restaurant №30 с 88 (НП)
Pinball №23 с 92 (НП)
Popeye №21 с 83 (НП)
Power Blazer №29 с 78 (О)
Power Punch 2 №31 с 86 (НП)
Prince of Persia №21 с 84 (НП)
Pro-Am 2 №29 с 88 (НП)
Probotector №23 с 90 (НП)
Psy Buster №25 с 88 (НП)
Punisher №28 с 12 (О)
Race America №23 с 91 (НП)
Red for Jeckel (Jeckal) №27 с 89 (НП)
Road Fighter №21 с 85 (НП)
Robin Hood №32 с 88 (НП)
Robocop 2 №21 с 83 (НП)
Robocop 3 №22 с 89 (НП), №31 с 88 (НП)
Rockman 4 №25 с 89 (НП), №26 с 89 (НП)
Rockman 5 №25 с 89 (НП)
Saint Fighter №24 с 83 (НП)
Samurai Spirits №28 с 10 (О)
School Fight №22 с 89 (НП)
Side Pocket №27 с 89 (НП)
Silk Worm №21 с 14 (О), №21 с 83 (НП), №22 с 90 (НП)
The Simpsons: Bart vs Space Mutants №24 с 89 (НП)
Snakes Rattle'n'Roll (Snake 2) №22 с 89 (НП)
Snoopy №22 с 13 (А), №27 с 28 (О)
Snow Bros. №23 с 91 (НП), №23 с 92 (НП)
Soccer Fight (Heroes Soccer) №22 с 89 (НП)
Soccer Fight 2 №22 с 89 (НП), №23 с 92 (НП)
Solomon's Key №21 с 83 (НП)
Somari №32 с 88 (НП)
Sowongi №28 с 88 (НП)
Spider Man №21 с 83 (НП)
Spy vs Spy №21 с 85 (НП)
Street Fighter 3 №25 с 87 (НП)
Strider №22 с 91 (НП), №23 с 92 (НП), №27 с 10 (О)
Super Basketball №25 с 89 (НП)
Super Contra №21 с 83 (НП)
Superman №22 с 13 (А)
Super Mario Bros. 1 №21 с 84 (НП), №22 с 91 (НП)
Super Mario Bros. 2 №21 с 84 (НП)
Super Robin Hood №21 с 8 (О)
Sword Master №32 с 74 (О)
The Terminator 2 №22 с 89 (НП), №23 с 90 (НП), №24 с 88 (НП)
Tetris №22 с 78 (А) (7 игр)
Three Eyes Story (Three Eyes Boy) №26 с 10 (О)
Thunder Bird (Carnival Summer) №23 с 90 (НП)
Tiger-Heli №23 с 90 (НП), №30 с 89 (НП)
Tiny Toon №21 с 84 (НП), №23 с 92 (НП), №25 с 89 (НП), №27 с 89 (НП)
Tiny Toon 2 №21 с 82 (НП), №25 с 90 (НП)
Tiny Toon 4 №21 с 85 (НП), №24 с 88 (НП)
TMNT Tournament Fighters №21 с 84 (НП), №22 с 8 (О), №23 с 91 (НП), №28 с 88 (НП)
Toki №29 с 18 (О)
Tom & Jerry №21 с 83 (НП), №24 с 88 (НП), №27 с 89 (НП), №30 с 88 (НП)
Top Gun 3 №30 с 88 (НП)
Toxic Crusaders №27 с 18 (О)
Trog №26 с 89 (НП)
Trojan №32 с 88 (НП)
Twin Bee 3 №21 с 83 (НП)
Twin Eagle №21 с 85 (НП), №29 с 88 (НП)
Vice Project Doom №23 с 92 (НП)
Viper №22 с 88 (НП)
Ultimate Air Combat №26 с 88 (НП)
Ultimate Stuntman №24 с 88 (НП)
Wacky Races №21 с 18 (О)
Werewolf 2 №25 с 18 (О), №28 с 89 (НП)
Widget №31 с 88 (НП)
World Cup Soccer №26 с 89 (НП)
World Rally Championship №26 с 88 (НП)
Wrecking Crew №21 с 84 (НП)
Wrestlemania №21 с 85 (НП), №22 с 83 (О)
Wrestlemania Challenge №22 с 83 (О)
Yo! Noid №21 с 84 (НП)
Yoshi's Cookie №22 с 89 (НП)
The Young Indiana Jones №21 с 84 (НП)
Zanac №26 с 88 (НП)
Zombie Nation №23 с 91 (НП), №27 с 89 (НП)
Математика (1 шаг) №28 с 7 (А)

Раздел 2. Игры для Megadrive 2, Pro 16-bit, Bitman-Super, Mega-Ken

Addams Family №23 с 93 (НП), №31 с 54 (О)
The Adventures of Batman & Robin №25 с 90 (НП)
Aero the Acro-Bat №22 с 92 (НП)
Aero the Acro-Bat 2 №31 с 90 (НП)
After Burner 2 №22 с 92 (НП), №23 с 93 (НП), №32 с 89 (НП)
Air Diver №30 с 89 (НП)
Aladdin №22 с 92 (НП), №23 с 94 (НП), №24 с 90 (НП), №26 с 90 (НП), №26 с 91 (НП), №27 с 90 (НП), №32 с 89 (НП)
Alien 3 №23 с 94 (НП)
Alien Soldier №30 с 90 (НП)
Alien Storm №29 с 90 (НП), №32 с 89 (НП)
Alisia Dragoon №30 с 89 (НП)
Altered Beast №30 с 91 (НП), №31 с 89 (НП), №31 с 90 (НП)
Another World №30 с 36 (О), №32 с 90 (НП)
Arcus Odyssey №31 с 86 (НП)
Art of Fighting №27 с 88 (НП)
Asterix and the Great Rescue №21 с 86 (НП)
Asterix and the Power of Gods №30 с 28 (О) (начало), №31 с 28 (О) (окончание)
Athlete Power №27 с 90 (НП)
Back to the Future 3 №30 с 90 (НП)
Batman Forever №24 с 51 (О), №25 с 88 (НП), №26 с 90 (НП), №26 с 90 (НП), №25 с 88 (НП)
Batman Returns №24 с 90 (НП), №29 с 90 (НП)
Battletech №23 с 93 (НП), №28 с 89 (НП), №31 с 90 (НП)
Battletoads №22 с 92 (НП), №30 с 86 (НП)
Battletoads Double Dragon №28 с 89 (НП)
Beauty and the Beast №28 с 90 (НП), №29 с 89 (НП)
Best of the Best №25 с 92 (НП), №26 с 90 (НП), №28 с 89 (НП)
Bio Hazard Battle №26 с 91 (НП)
Bloodshot №28 с 90 (НП), №29 с 89 (НП)
B.O.B. №21 с 86 (НП), №28 с 90 (НП)
Boogerman. A Pick and Flick Adventure №23 с 27 (О), №26 с 92 (НП)
Bunkers №25 с 36 (О)
Brutal №29 с 89 (НП)
Bubba'n'Stix №23 с 94 (НП), №24 с 90 (НП)
Bubble & Squeak №25 с 91 (НП), №25 с 91 (НП)
Bubsy 2 №28 с 89 (НП)
Burning Force №32 с 89 (НП)
Caesar's Palace №27 с 90 (НП), №31 с 89 (НП)
Captain Lang №32 с 90 (НП)
Castle of Illusion №31 с 90 (НП)
Castlevania Bloodlines №29 с 86 (НП), №31 с 90 (НП)
Castlevania. New Generation №23 с 93 (НП)
Cliffhanger №30 с 89 (НП)
Comix Zone №23 с 40 (О), №25 с 91 (НП), №30 с 89 (НП), №31 с 89 (НП)
Contra Hard Corps №27 с 30 (О), №27 с 90 (НП), №31 с 89 (НП)
Cool Spot №21 с 88 (НП), №25 с 90 (НП)
Chaotic Spacehead №23 с 93 (НП), №27 с 40 (О)
Cyberball №22 с 92 (НП)
Cyber Cop №32 с 90 (НП)
Cyborg Justice №27 с 91 (НП)
Daffy Duck in Hollywood №29 с 89 (НП)
Dangerous Seed №31 с 89 (НП)
Darius 2 №22 с 92 (НП)
Deadly Moves №32 с 90 (НП)
Demolition Man №26 с 89 (НП), №29 с 89 (НП)
Desert Demolition №23 с 30 (О)
Desert Strike №24 с 90 (НП)
Devilish №32 с 90 (НП)
Dinosaur's for Hire №31 с 89 (НП)
Doom Troopers №26 с 51 (О), №32 с 89 (НП)
Donald in Maui Mallard №31 с 89 (НП)
Double Dragon 5 №22 с 92 (НП)
Dracula (Bram Stoker's) №28 с 90 (НП)
Dragon: the Bruce Lee Story №31 с 89 (НП), №32 с 90 (НП)
Dragon's Revenge №32 с 89 (НП)
Dune 2. The Battle for Arrakis №22 с 34 (О)
Dynamite Headdy №26 с 90 (НП), №27 с 90 (НП)
Earth Worm Jim №23 с 93 (НП), №24 с 90 (НП), №28 с 90 (НП)
Earth Worm Jim 2 №25 с 30 (О), №26 с 87 (НП)
Ecco The Dolphin №21 с 86 (НП), №23 с 94 (НП), №26 с 91 (НП), №27 с 90 (НП), №29 с 89 (НП)
Ecco The Dolphin 2 №22 с 92 (НП), №26 с 90 (НП)
Ecco Junior №22 с 42 (О)
El Viento №31 с 90 (НП), №32 с 89 (НП)
Eternal Champions №22 с 93 (НП), №28 с 40 (О), №30 с 90 (НП)
European Club Soccer №32 с 90 (НП)
Evander "Real Deal" Holyfield's Boxing №22 с 92 (НП), №23 с 93 (НП)
EXO Squad №28 с 89 (НП), №26 с 90 (НП)
F-15 Strike Eagle №28 с 90 (НП)
F-15 Strike Eagle 2 №23 с 93 (НП)
Faery Tale №30 с 90 (НП)
Fantasia №31 с 89 (НП)
Fantastic Dizzy №26 с 20 (О)
Fastest One №32 с 90 (НП)
Fatal Fury 2 №21 с 88 (НП), №31 с 88 (НП)
FIFA International Soccer №22 с 92 (НП), №26 с 91 (НП)
FIFA Soccer 95 №25 с 90 (НП), №29 с 91 (НП)
FIFA Soccer 96 №31 с 90 (НП)
Fire Mustang №30 с 89 (НП)
Flashback №24 с 90 (НП), №24 с 90 (НП), №26 с 90 (НП)
Flicky №32 с 90 (НП)
Flintstones №22 с 93 (НП), №28 с 36 (О)
Garfield. Caught in the Act. №29 с 42 (О), №29 с 46 (О), №30 с 91 (НП)
Gargoyles №30 с 90 (НП), №31 с 90 (НП)
Gauntlet 4 №30 с 90 (НП)
Generations Lost №25 с 90 (НП), №26 с 58 (О), №26 с 90 (НП)
Ghouls'n Ghosts №22 с 93 (НП), №27 с 91 (НП), №29 с 90 (НП)
Global Gladiators №29 с 90 (НП)
Gods №23 с 93 (НП), №26 с 91 (НП)
Golden Axe №24 с 92 (НП)

greatdragon.ru

Golden Axe 3 №22 с 92 (НП) №24 с 92 (НП) №25 с.91 (НП)
Goofy's Historical History Tour №21 с 39 (О)
The Great Circus Mystery №30 с 90 (НП)
Green Dog №28 с 91 (НП) №30 с 90 (НП)
Grind Stormer №27 с 91 (НП)
Gunship №29 с 24 (О)
Hit the Ice №27 с 90 (НП)
Incredible Hulk №23 с 93 (НП)
Indiana Jones. The Last Crusade №25 с 90 (НП)
Joe & Mac №30 с 90 (НП)
James Pond 2 №25 с 91 (НП)
Judge Dredd №28 с 93 (НП)
Jungle Book №22 с 93 (НП) №23 с 93 (НП) №25 с 90 (НП) №26 с 91 (НП)
Jungle Strike №24 с 91 (О) (этапы 6-3) №30 с.90 (НП) №31 с 89 (НП)
Jungle Strike 2 №28 с 90 (НП)
Jurassic Park №25 с 91 (НП) №26 с 91 (НП) №27 с 91 (НП)
Krusty's Super Fun House №31 с 89 (НП)
Last Battle №31 с 90 (НП)
Lawnmower Man №29 с 58 (О)
Lethal Enforcers 2. Gun Fighters №26 с 91 (НП) №27 с 90 (НП) №28 с 90 (НП) №30 с 90 (НП)
LHX Attack Chopper №21 с 32 (О) №28 с.51 и 54 (О)
Light Crusader №27 с 51 (О) (начало) №28 с 24 (О) (окончание)
The Lion King №31 с 90 (НП)
Lord Monarch №32 с 34 (О)
Lotus Turbo Challenge №24 с 90 (НП) №27 с 91 (НП)
Marco's Magic Soccer №21 с 86 (НП)
Mario Andretti Racing №32 с 90 (НП)
Mario Lemieux Hockey №28 с 90 (НП)
Mary Shelley's Frankenstein №25 с 40 (О)
McDonald's Treasure Land Adventure №31 с 89 (НП)
Mega Bomberman №29 с 90 (НП) №31 с 90 (НП)
Mega Turrican №25 с 91 (НП)
Michael Jackson's Moonwalker №26 с 91 (НП)
Mickey Mania №21 с 86 (НП) №24 с 90 (НП) №29 с 32 (О)
Micro Machines №26 с 90 (НП) №26 с 90 (НП)
Micro Machines Military №31 с 51 (О)
Midnight Resistance №27 с 90 (НП)
MiG-29 №26 с 92 (НП) №27 с 91 (НП)
Mortal Kombat 3 №22 с 48 (НП) №23 с 88 (НП) №24 с 87 (НП) №26 с 32 (О) №27 с.58 (О)
Mr. Nutz №23 с 93 (НП)
Musha №31 с 89 (НП)
Mutant League Football №29 с 90 (НП)
Mutant League Hockey №21 с 25 (О) №26 с 92 (НП)
NBA JAM №28 с 89 (НП) №29 с 90 (НП) №30 с 90 (НП)
NBA JAM Tournament Edition №25 с 28 (О) №30 с 87 (НП)
NBA Live'95 №28 с 90 (НП) №32 с 89 (НП)
NHL Hockey'93 №21 с.86 (НП)
NHL-96 №23 обложка (А) №30 с 91 (НП) №32 с 89 (НП)
the Ooze №30 с 24 (О)
The Ottifants №31 с 88 (НП)
Out Lander №31 с 89 (НП)
Out Runners №27 с 90 (НП) №32 с 90 (НП)
Pete Sampras Tennis №27 с 91 (НП) №28 с 89 (НП) №31 с 90 (НП)
Pirates of Dark Water №21 с 87 (НП) №29 с 91 (НП)
Pitfall №23 с 54 (НП) №25 с 84 (НП) №25 с 88 (НП) №31 с 89 (НП) №31 с 90 (НП)
Pocahontas №30 с 90 (НП)
Populous-II: Two Tribes №32 с 56 (О)
Power Monger №31 с 90 (НП) №32 с 90 (НП)
Primal Rage №28 с 57 (О) №28 с 91 (НП) №29 с 89 (НП) №29 с 62 (О)
Prince of Persia №21 с 86 (НП) №28 с 89 (НП) №29 с 90 (НП) №30 с 91 (НП)
Probotector №31 с 90 (НП)
Quack Shot №29 с 36 (О)
Queen of the Road №29 с 90 (НП) №30 с 90 (НП)
Radical Rex №30 с 90 (НП)
Ranger X (Ex-Ranza) №25 с 91 (НП) №29 с 91 (НП)
RBI Baseball'94 №32 с 90 (НП)
Red Zone №27 с 90 (НП) №28 с 89 (НП) №29 с 90 (НП) №30 с 90 (НП) №31 с 90 (НП) №32 с 90 (НП)
The Ren and Stimpy Show №28 с 90 (НП)
Ristar №28 с 89 (НП) №29 с 89 (НП)
Road Rash 2 №22 с 51 (О) №24 с 90 (НП) №26 с 91 (НП) №27 с.90 (НП)
Road Rash 3 №27 с 90 (НП) №29 с 91 (НП) №31 с 90 (НП)
Robocop 3 №26 с 91 (НП)
Robocop vs the Terminator №23 с 93 (НП) №24 с 90 (НП) №24 с 92 (НП) №27 с 90 (НП) №28 с 89 (НП) №28 с 91 (НП)
Rocket Knight Adventures №27 с 90 (НП) №30 с 90 (НП) №31 с 90 (НП)
Rock'n'Roll Racing №29 с.91 (НП)
Rolling Thunder 3 №23 с 93 (НП)
Samurai Spirits №24 с.48 (НП)
Sea Quest DSV №31 с 90 (НП)
The Second Samurai №31 с 85 (НП)
Separation Anxiety №31 с 89 (НП) №32 с 90 (НП)
Shadow Dancer №21 с 87 (НП) №29 с 91 (НП)
Shadowrun №21 с 34 (О) №25 с 91 (НП) №25 с 91 (НП)
Shaq Fu №25 с 48 (О) №26 с 90 (НП) №28 с 90 (НП)
Shining in the Darkness №28 с 30 (О)
Shinobi 2 (Super) №23 с 93 (НП) №26 с 91 (НП) №28 с 90 (НП)
Shinobi 3 №21 с 86 (НП) №22 с 92 (НП) №29 с 90 (НП)
Skeleton Krew №25 с 90 (НП) №29 с 89 (НП) №30 с 90 (НП)
Skitchin' №21 с 85 (НП) №25 с 90 (НП) №30 с.34 (О)
Soldiers of Fortune №23 с 37 (О) №26 с 91 (НП)
Sol Feace №23 с.93 (НП)
Sonic The Hedgehog №26 с 91 (НП)
Sonic 2 №21 с 87 (НП) №22 с 93 (НП) №25 с 90 (НП) №26 с 90 (НП) №27 с 90 (НП) №30 с 91 (НП) №31 с 89 (НП)
Sonic 3 №24 с.92 (НП)
Sonic 3D №31 с 40 (О)
Sonic & Knuckles №26 с 90 (НП) №27 с 90 (НП)
Spiderman & X-men №32 с 90 (НП)
Spirou №23 с 46 (О)
Splatterhouse 2 №26 с 90 (НП)
Splatterhouse 3 №21 с 85 (НП)
Spot Goes to Hollywood №28 с.34 (О)
Stargate №24 с 40 (О)
Star Trek. Deep Space Nine №28 с 90 (НП) №29 с 90 (НП) №30 с 91 (НП) №31 с 32 (О) (начало) №32 с 40 (О) (окончание)
Steel Talons №31 с 89 (НП)
Street Fighter 3. Special Champion Edition №23 с.93 (НП)
Street Racer №30 с 91 (НП) №31 с 89 (НП)
Streets of Rage (Bare Knuckle) №28 с 90 (НП) №27 с 91 (НП)
Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3) №21 с 86 (НП) №26 с 90 (НП) №27 с 91 (НП) №27 с.91 (НП) №28 с 91 (НП) №29 с 90 (НП)
Sunset Riders №26 с 91 (НП) №30 с 30 (О)
Super BattleTank. War in the Gulf №30 с 77 (О)
Super Fantastic Zone №28 с 91 (НП)
Super Hang On №27 с 91 (НП)
Super Monaco GP 2 №31 с 88 (НП)
Super Volleyball №31 с 90 (НП)
Sylvester & Tweety №26 с 90 (НП)
Syndicate №29 с 89 (НП)
Tale Spin №31 с 90 (НП)
Tazmania №21 с.86 (НП) №29 с.91 (НП)
Taz in Escape from Mars №28 с 52 (О)
Techno Clash №31 с 88 (НП)
Tetris №22 с 78 (А) (5 игр)
Theme Park №30 с 27 (О)
Thunder Force 3 №26 с 91 (НП)
Time Gal №28 с 89 (НП)
Tin Head №29 с 90 (НП)
Tiny Toon Adventures ACME All-Stars №21 с 87 (НП) №31 с 37 (О)
Tiny Toon Buster's Hidden Treasure №25 с 90 (НП) №26 с 83 (НП) №28 с 90 (НП)
Toejam & Earl in Panic on Funkotron №31 с 90 (НП) №32 с 36 (О)
Tom & Jerry №24 с 92 (НП) №25 с 91 (НП)
Top Gear 2 №26 с 92 (НП)
Toughman Contest №28 с 91 (НП) №29 с 90 (НП) №30 с 91 (НП) №31 с 83 (НП)
Toxic Crusaders №26 с 92 (НП)
Toy Story №27 с.34 (О) №28 с 89 (НП)
True Lies №21 с 28 (О) №24 с 90 (НП) №27 с 91 (НП) №28 с.89 (НП) №29 с 91 (НП)
Turrican №30 с 91 (НП)
Twinkle Tale №29 с 90 (НП)
Ultimate Mortal Kombat 3 №30 с 5 (О)
Urban Strike №26 с 92 (НП) №27 с 91 (НП)
Valis 3 №21 с 87 (НП)
Vectorman №30 с 91 (НП) №32 с 83 (НП)
Warlock №28 с 90 (НП) №30 с 90 (НП) №31 с 90 (НП)
Weaponlord №23 обложка (А)
Where In Time Is Carmen SanDiego? №32 с 51 (О)
Wimbledon Championship Tennis №26 с 92 (НП)
Wiz'n'Liz №22 с.90 (НП)
№23 с 94 (НП) №24 с.90 (НП)
Wolfchild №27 с 91 (НП)
Wolverine №24 с.90 (НП)
Woody (Ferias Frustradas do Pica-Pau) №31 с 44 (О)
World Heroes №27 с.35 (НП)
World of Illusion №28 с.91 (НП) №31 с 85 (НП)
Wrestlemania №24 с 34 (О) №31 с.90 (НП) №32 с 90 (НП)
X-Men 2 №28 с 88 (НП) №32 с 58 (О)
Zero the Kamikaze Squirrel №24 с 30 (О) №25 с 91 (НП) №26 с 92 (НП) №27 с 91 (НП) №28 с 89 (НП) №32 с 90 (НП)
Zero Tolerance №26 с 54 (О) №30 с 91 (НП)
Zombies Ate My Neighbours №25 с 91 (НП) №26 с 90 (НП) №28 с 89 (НП)
Zool №27 с 91 (НП) №28 с 89 (НП)
Zoom №23 с 94 (НП)
Соникиада №29 с 26 (О)

Раздел 3. Игры для Super Nintendo™

Actraiser №32 с 90 (НП)
Actraiser 2 №30 с 92 (НП) №31 с 51 (НП) №32 с 90 (НП)
Aladdin №23 с 94 (НП) №29 с 32 (НП)
Alien 3 №26 с 92 (НП)
Alien vs Predator №27 с 92 (НП)
Another World №27 с 92 (НП) №28 с 91 (НП)
Asterix & Obelix №23 с 84 (О) №29 с 92 (НП)
Axelay №27 с 91 (НП)
Barkley Shut Up and Jam №31 с 91 (НП)
Batman Returns №22 с 93 (НП) №23 с 94 (НП) №27 с 91 (НП)
Batman & Robin №27 с 92 (НП)
Battle Cars №25 с 92 (НП) №27 с 92 (НП) №28 с 91 (НП)
Battletoads and Double Dragon №27 с.91 (НП) №31 с 91 (НП)
Battletoads in Battlemaniacs №27 с 92 (НП)
Beauty and the Beast №28 с 92 (НП) №30 с 92 (НП)
Biker Mice From Mars №30 с 56 (О)
Bubsy in Claws... №21 с 87 (НП)
Cannon Fodder №26 с 92 (НП)
Captain Commando №31 с 14 (О)
Choplifter 3 №25 с 92 (НП) №30 с 92 (НП)
Cool World №21 с 87 (НП)
Contra 3 №21 с 87 (НП)
Corporation №31 с 91 (НП)
Cybernator №21 с 87 (НП) №22 с 72 (О)
Cyborg Justice №32 с 91 (НП)
The Death and Return of Superman №27 с 92 (НП)
Demon's Crest №32 с 91 (НП)
Desert Strike №27 с 92 (НП) №29 с 92 (НП)
Dinosaurs №28 с.91 (НП) №31 с 91 (НП)
Donkey Kong Country №21 с 53 (О) №22 с 93 (НП) №22 с 94 (НП) №24 с 92 (НП) №25 с 92 (НП) №26 с 92 (НП)
Donkey Kong 2. Diddy's Kong Quest №26 с 62 (О) (начало) №27 с 63 (О) (окончание) №30 с 92 (НП) №31 с 91 (НП)
Donkey Kong Country 3. Dixie Kong's Double Trouble №31 с 6 (О)
Double Dragon 5: the Shadow Falls №32 с 86 (О) №32 с 86 (НП)
Dragon Strike №31 с 91 (НП)
Earth Worm Jim №28 с 91 (НП)
Earth Worm Jim 2 №26 с 87 (НП) №30 с 92 (НП) №31 с 91 (НП)
Equinox №21 с 87 (НП)
F-22 Interceptor №31 с 91 (НП)
Final Fight №29 с 92 (НП)
Final Fight 2 №28 с 62 (О) №28 с 92 (НП)
Final Fight 3 №30 с 51 (О)
Flashback №25 с 61 (О) №26 с 92 (НП)
The Flintstones Part 1 №31 с 91 (НП)
Frantic Flea №31 с 91 (НП)
Fun'n Games. Paint, Games, Music, Style №26 с 74 (О)
Ghoul Patrol №23 с 64 (О)
Gods №27 с 91 (НП)
Goof Troop №30 с 42 (О)
Hagane №29 с 91 (НП)
Izzy's Quest for the Olimpic Rings №30 с 92 (НП)
Judge Dredd №24 с 68 (О)
Jungle Strike №32 с 91 (НП)
Kablooey №32 с 90 (НП)
Killer Instinct №25 с 68 (О) №29 с 92 (НП) №30 с 92 (НП) №31 с 91 (НП)
Krusty's Super Fun House №28 с 92 (НП)
Lawnmower Man №27 с 92 (НП)
The Lion King №27 с 92 (НП)
The Lord of the Rings №26 с 72 (О)
The Lost Vikings №27 с 92 (НП)
Mechwarrior 3050 №28 с 92 (НП) №31 с 91 (НП)
Mega Man X №29 с 92 (НП) №31 с 91 (НП)
Metal Combat. Falcon's Revenge №28 с 92 (НП)
Michael Jordan. Chaos in the Windy City №25 с 92 (НП) №26 с 92 (НП) №28 с 92 (НП) №30 с.92 (НП) №31 с.91 (НП)
Mickey Mania №22 с.93 (НП)
Mighty Morphin Power Rangers Fighting Edition №29 с 92 (НП) №31 с 91 (НП)
MLBPA Baseball №32 с 91 (НП)
Mortal Kombat 2 №28 с 92 (НП)
Mortal Kombat 3 №22 с 48 (НП) №23 с 86 (НП) №24 с.87 (НП)
Mr. Nutz №25 с 70 (О)
NBA JAM Tournament Edition №30 с 87 (НП)
NHL-96 №23 обложка (А) №27 с 72 (О) №29 с 91 (НП)
Ninja Warriors №29 с 91 (НП)
Nosferatu №31 с 91 (НП)
Ogre Battle №32 с 91 (НП)
Pac-Man 2 The New Adventures №31 с 91 (НП) №32 с 91 (НП)
The Peace Keepers №29 с 91 (НП)
Pilotwings №31 с 91 (НП)
Pitfall №25 с 88 (НП) №32 с 91 (НП)
Prehistoric Man №32 с 91 (НП)
Primal Rage №27 с.91 (НП) №28 с 57 (О) №28 с 91 (НП) №29 с 62 (О)
Prince of Persia №30 с 92 (НП) №31 с 91 (НП)
Prince of Persia 2. The Shadow & The Flame №32 с 30 (О)
Putty Squad №32 с 91 (НП)
Ranma 1/2 №32 с 25 (О)
Ren & Stimpy. Veediots №27 с 91 (НП)
Revolution X №27 с.80 (О)
Rise of the Robots №24 с 92 (НП) №27 с 91 (НП) №30 с 92 (НП)
Road Runner's Death Valley Rally №30 с 92 (НП)
Robocop vs the Terminator №25 с.92 (НП) №27 с 92 (НП)
Rocko's Modern Life №30 с 92 (НП)
Rock'n'Roll Racing №31 с 91 (НП)
Samurai Spirits №26 с 60 (О)
Separation Anxiety №28 с 92 (НП)
Shaq Fu №26 с.92 (НП) №29 с 92 (НП)
Sim City №29 с 92 (НП)
Skyblazer №30 с 92 (НП)
Sparkster №26 с 92 (НП)
Speedy Gonzales in Los Gatos Bandidos №32 с 91 (НП)
Spiderman №31 с 91 (НП)
Starwing (Star Fox) №23 с 55 (О)
Street Fighter Alpha 2 №28 с 8 (А)
Street Fighter 2 Turbo №27 с 92 (НП)
Street Racer №26 с 92 (НП)
Super Battleship №32 с 91 (НП)
Super Battle Tank №25 с 92 (НП)
Super Battle Tank 2 №32 с 91 (НП)
Super Bomberman №26 с 92 (НП)
Super Empire Strikes Back №28 с 92 (НП) №32 с 91 (НП)
Super Ghouls'n Ghost №23 с 94 (НП)
Super Mario All-Stars: Super Mario Bros. №24 с 67 (О)
Super Mario Kart №32 с 91 (НП)
Super Mario World №26 с 92 (НП) №25 с 92 (НП)
Super Metroid №22 с 57 (О)
Super Off-Road №30 с 92 (НП)
Super Probotector Alien Rebels №28 с 92 (НП) №32 с 91 (НП)
Super Return of the Jedi №21 с 63 (О) (начало) №22 с 59 (О) (окончание)
Super Strike Eagle №25 с 92 (НП)
Super Tennis №26 с 92 (НП)
Super Turrican №32 с 91 (НП)
Syndicate №24 с 62 (О) №25 с.92 (НП)
Taz-Mania №32 с 90 (НП)
Tetris №22 с 78 (А) (15 игр)
Tiny Toon №26 с 92 (НП)
Tiny Toon. Buster Busts Loose №26 с 92 (НП)
TMNT Tournament Fighters №21 с 87 (НП) №28 с 92 (НП) №29 с 92 (НП)
Top Racer №32 с 90 (НП)
Total Carnage №28 с 92 (НП)
Toy Story №27 с.37 (НП)
Twin Bee Adventures. The Rainbow Bell №29 с 70 (О)
Ultimate Mortal Kombat 3 №30 с 5 (О)
Uni Racers №31 с.91 (НП)
Urban Strike №27 с 68 (О) №28 с 54 (О)
Val d'Isere Championship №21 с 66 (О)
Virtual Bart №26 с 66 (О)
Vortex №27 с 92 (НП) №27 с 92 (НП) №28 с 92 (НП) №29 с 64 (О)
Weaponlord №23 обложка (А) №26 с 70 (О)
Wild Guns №27 с 60 (О) №27 с 92 (НП)
Wing Commander №23 с 58 (О)
Wizard of Oz №29 с 92 (НП)
Wolfenstein 3D №28 с 92 (НП)
Yoshi's Island №24 с 59 (О) №32 с 91 (НП)
Zombies Ate my Neighbors №30 с 92 (НП) №31 с 91 (НП)
Zool №26 с.92 (НП)

Раздел 4. Игры для Sony PlayStation

Allied General №31 с 27 (А)
Area 51 №31 с 26 (А)
Batman Forever the Arcade Game №31 с 18 (О)
Contra. Legacy of War №31 с 19 (О) №32 с 92 (НП)
Cool Spot Goes to Hollywood №32 с 20 (А)
Crash Bandicoot №30 с 19 (А) №31 с 92 (НП)
Crusader: No Remorse №32 с 17 (О)
Dark Forces №32 с 13 (О)
Fade to Black №23 обложка (А)
Final Doom №31 с 92 (НП)
Final Fantasy VII №32 с.21 (А)
Goal Storm №31 с 92 (НП)
Gunship №32 с 92 (НП)
Jumping Flash №23 обложка (А)
King of Fighters 95 №31 с.92 (НП)
King's Field 2 №31 с 26 (А)
The King of Fighters 95 №32 с 18 (О)
Krazy Ivan №32 с 92 (НП)
Mortal Kombat Trilogy №30 с 17 (А) №31 с 92 (НП) №32 с 92 (НП)
NBA JAM Extreme №32 с 15 (О) №32 с 92 (НП)
Ritoshinden №31 с 27 (А)
Project: Horned Owl №32 с 21 (А)
Project Overkill №32 с 92 (НП)
Ray Tracers №32 с 19 (О)
Rebel Assault II: The Hidden Empire №31 с 20 (О)
Re-loaded №32 с 92 (НП)
Revelations Series: Persona №32 с 20 (А)
Revolution X №28 2 стр. обложки (А)
Samurai Shodown 3 №30 с 18 (А)
SimCity 2000 №31 с 92 (НП)
Skeleton Warriors №32 с 92 (НП)
Soul Edge №31 с 26 (А)
№32 с 16 (О)
Soviet Strike №30 с 14 (А) №31 с 22 (О)
Star Gladiator №31 с 26 (А) №32 с 92 (НП)
Street Fighter Alpha 2 №31 с 24 (О)
Suikoden №32 с 14 (О)
Tekken 2 №29 с 74 (О)
Tobal №1 №31 с 27 (А)
Tokyo Highway Battle №32 с 92 (НП)
Tomb Raider №32 с 92 (НП)
Twisted Metal 2 №30 с 16 (А) №31 с 92 (НП)
Wipeout XL №32 с 20 (А) №32 с.92 (НП)

Раздел 5. Игры для разных компьютеров:

Asterix & Obelix (GB) №23 с 73 (О)
English for Children (IBM PC) №25 с 26 (О)
Mortal Kombat 1,2,3 (секреты) №25 с 78 (О)
Mortal Kombat 4 (игровые автоматы) №32 с.1 (А)
Star Wars (все приставки) №28 с 74 (О)
Street Fighter от А до Я №32 с.7 (О)
Tetris (на всех компьютерах и приставках) №22 с.78 (А) (26 игр)
Theme Park (Sat) №23 обложка (А)
Ultimate Mortal Kombat 3 (Sat) №27 с.62 (А)
Ultimate Mortal Kombat 3 (все приставки) №28 с.1 (А)
Автокурсы (IBM PC) №24 с 46 (О)
Русская рулетка (IBM PC) №27 с 68 (А)

greatdragon.ru

Прием рекламы по тел. 209-93-47

Стандартный блок для рекламы 3х5 см стоит 100$

Dendy-10у.е.
картриджи от 2у.е.
SEGA-32у.е.
картриджи от 3у.е.
SONY PS-229у.е.
игры, аксессуары
NINTENDO 64
Panasonic 3Do 120 у.е.
ОБМЕН игр, приставок.
ГАРАНТИЯ
т.473-97-28 м.Павелецкая
ул. Татарская 14, ЭЛЕКТОН

Игровые приставки
SEGA, Panasonic 3DO, Sony Play Station, SEGA CD, картриджи, диски, а также диски к IBM PC
только ОРИГИНАЛЬНЫЕ
только в компании
Бука Тел. 111-51-56
Адрес: Каширское ш., д.1, корп.2

КАРТРИДЖИ
НА МИТИНСКОМ РАДИОРЫНКЕ!
(проезд: м "Тушинская", далее авт.2 до "Радиорынка")
место i29
игры для Super Nintendo, Мегадрайва, Gameboy, 8-битных приставок
– торговля оптом и в розницу –
– продажа приставок и аксессуаров –
место E4
игры для SNES, Мегадрайва
– продажа, обмен, покупка –
НИЗКИЕ ЦЕНЫ, ШИРОКИЙ ВЫБОР

КРОССВОРД

Автор П.Н.Резванов, г.Владикавказ, Северная Осетия – Алания
Все ответы на английском языке.

ПО ГОРИЗОНТАЛИ

2. Стальной полицейский **4.** Пришелец из космоса **5.** То, что вы творите в этой игре, даже вынесено в ее название **6.** Зверек – символ Сеги **8.** Игра – сражения боевых роботов **11.** Профессиональная хоккейная лига **14.** Имя одного популярного археолога, который больше сражался нежели копал **18.** Боевой киборг из будущего **19.** 8-битный супер боевик **21.** Семейка со странностями **23.** Боец в черном из "Wrestlemania" **24.** Галл, который поменьше **26.** Игра про трех верных земноводных друзей **28.** Боевик в джунглях **30.** Самый толстый боец из "Wrestlemania" **32.** Босс всех вампиров

ПО ВЕРТИКАЛИ

1. зона (рисованная) **3.** Этот топор дорогого стоит потому что он – **7.** Самая известная мышь в мире **9.** Таинственный ниндзя **10.** Ворншка из Аграбы **12.** Самый известный дельфин на Сеге **13.** Игра – приключения в землях Майя **15.** Демонпада **16.** Кентавр из МК3 **17.** Звездные врата **20.** Игра, всем возрастам покорная **22.** Одна из черепашек **25.** Кошка, участница пяти приключений **27.** Фирма, сделавшая "Donky Kong Country" **29.** Общее название серии ударов в ряде игр **31.** Действие этой стратегической игры происходит в 2053 г

Ответы на кроссворд в №32
(Автор: Юрий Полуэктов, г.Железнодорожный)

ПО ГОРИЗОНТАЛИ
3. KANO
4. BART
6. KANG
9. KING
11. ASTERIX
12. FERRARI
14. KEN
16. ART
18. BOWSER
19. DIDDY
20. BASEBALL
21. ARCANOID

ПО ВЕРТИКАЛИ
1. CONTRA
2. OBELIX
3. KONG
5. TREK
7. ALIEN
8. TETRIS
10. NINJA
12. FOOTBALL
13. INDIANA
15. ECCO
17. ROAD

м.Кузьминки рынок "Афганец" место №56

Большой выбор новейших, а также уже ставших классикой, картриджей для Dendy, MegaDrive, SNES и дисков для PSX!

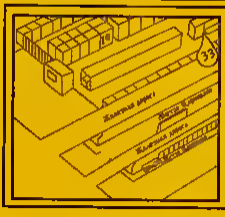
У продавца всегда можно получить советы и рекомендации по прохождению игр.

ВНИМАНИЮ РАЗРАБОТЧИКОВ И ПОСТАВЩИКОВ ИГР И ИГРУШЕК, а также иных товаров детского и молодежного спроса!
Если Вы хотите, чтобы информация о Вашей продукции попала на страницы журнала «Великий Дракон», звоните по тел. 209-93-47.

МИККИ
предлагает магазин

Тел
158-6511

DOOM
ВЕЛИКИЙ
для SNES
и другие
ВИДЕОИГРЫ
для всех типов приставок



PRO.FIGHTER X, KILLER INSTINCT и DONKEY KONG COUNTRY 3 ПО РАЗУМНОЙ ЦЕНЕ
НА ЦАРИЦИНСКОМ РАДИОРЫНКЕ!
Контейнер 18 и палатка 33
Также широкий выбор картриджей дляSEGA, SNES, дисков и приставок 3DO, SONY PlayStation.
Огромная (более 1500) библиотека игр для PRO FIGHTER X
Ремонт приставок

greatdragon ru

СПАСИБО

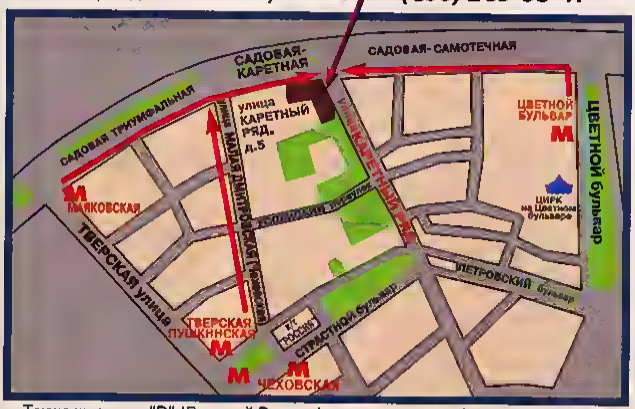
Называем имеиа чнтателей, чьи пнсьма и видеоматерналы были использованы при подготовке иомера.
Это москвичи Барака, Gennadiy Feokistov, Юрнй Жогин, а также Моиах из села Большие Вяземы Одннцовского района Московской области. Особое СПАСИБО жителю Воскресеиска, отнюдь не случайно взявшему псевдоинм V.I.P (Very Impotent Person — ну Очень Важная Персона), статьи которого мы публикуем с особым удовольствнем.

А теперь иашн благодариостн тем, кто помог редакции выпустнть приложение к журиалу — сборннк "Крутой Геймер": москвичам Эдгару Барбашову н Дядьке Rayden'у, Юмористу-Kabal'у нз Саратова, Дмнтрию Хорошуну (г.Тольяттн) и Михаилу Городннчеву (г.Калиинград).

Автор рисуиков к опнсанию нгры "Ranma 1/2", опублнковаиному в №32 — Иван Отчик.

Компания "КАМОТО" принимает заказы на редакционно-издательские работы, оказывает услуги по размещению заказов на печать журналоа и брошюр в лучших иностранных типографиях. Полный комплекс услуг по таможенной очистке полиграфической продукции.
Телефоны: (095) 209-93-47

ЖУРНАЛ "D" (Великий Дракон)
ПО САМЫМ НИЗКИМ ЦЕНАМ
в магазине по адресу:
Москва, улица КАРЕТНЫЙ РЯД, д.5
Продажа в розницу и мелким оптом.
Телефон для оптовых покупателей ***(095) 209-93-47***



Также журналы "D" (Великий Дракон) вы можете приобрести по адресу
Москва, Издательство АСТ, ***Звёздный бульвар, 21, 6 атаж, комната 7***
и в фирменных магазинах издательства АСТ в Москве
ул. Арбат, 12 ***ул.Татарская, 14***

Великий Дракон представляет: журнал «D»

боевики — фаитастика — приключения в играх, обучающие игры, комиксы, детские рисунки и иные материалы детского и юиошеского творчества

Учредитель ООО "КАМОТО"
Генеральный директор *Леонид Потапов*
Управляющий делами *Наталья Бантле*
Главный редактор *Валерий Поляков*
Главный художник *Зоя Жарикова*
Зам. главного редактора *Вадим Захарьин*

Авторский коллектив редакции:

Максим Алаев — *Валерий Корнеев*
Марат Асанов — *Александр Макаров*
Александр Артеменко — *Иван Отчик*
Виктор Базанов — *Алексей Пожарский*
Павел Барыкин — *Артем Сафарбеков*
Николай Виноградов — *Павел Соболев*
Роман Еремин — *Сергей Спирин*
Роман Ерохин — *Владимир Суслов*
Александр Казанцев — *Илья Фабричников*

Великий Дракон — почтой!

Оплата при получеиии иа почте.

Цена, включая стоимость пересылки, 15 тыс. рублей за иомер.
Высылаем по почте номера с 21 по 32 (кроме 22).

Заказы направляйте по адресу:
117454, Москва, а/я 21
(лучше — на открытке)
На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой"
Можно сделать заказ по тел.(095) 209-93-47

Компьютерная верстка "КАМОТО"
Зав. компьютерным бюро *Алексей Филатов*
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ.
тел. (095) 209-93-47

Адрес редакции: *117454 Москва а/я 21*

Журнал "D" зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати регистрационный № 014925

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов

В подготовке номера использовались лицензионные шрифты фирмы "Параграф"

Первый в России периодический журнал по видеоиграм "Видео Асс Dendy" был учрежден в 1993 году "Издательским домом "Видео-Асс". Главный редактор "Видео-Асс" Владимир Борев

Журнал «D» (33)
Формат 60x90/8, печать офсетная

Макет номера, цветоделение «КАМОТО» Россия
Печать Финляндия
Изготовление фотоформ МР&P, Россия

Великий Дракон®
зарегистрированный товарный знак, принадлежащий ООО "КАМОТО"

Хотите получать призы за каждый новый секрет, присланный в редакцию?

Тогда УЧАСТВУЙТЕ В КОНКУРСЕ «1 секрет — 1 картридж»!

УСЛОВИЯ КОНКУРСА:

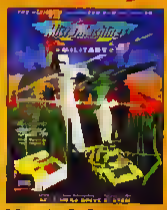
На этой странице вы видите аннотации игр для Мегадрайва. Каждый геймер, чей секрет (пароль, приемы, полезный совет) к одной из этих игр будет опубликован, получит приз по принципу "1 секрет — 1 картридж". ПРИЗОВОЙ КАРТРИДЖ ВЫ ВЫБИРАЕТЕ САМИ ИЗ ДАННОГО СПИСКА! В ПИСЬМЕ РЯДОМ С СЕКРЕТОМ НАПИШИТЕ НАЗВАНИЕ ИГРЫ (ИЗ ТЕХ, ЧТО УКАЗАНЫ НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ), КОТОРУЮ БЫ ХОТЕЛИ ПОЛУЧИТЬ В КАЧЕСТВЕ ПРИЗА. НА КОНВЕРТЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАДПИШИТЕ: "1 СЕКРЕТ — 1 КАРТРИДЖ". Сообщаем также, что и участники, и призеры этого конкурса остаются участниками основного конкурса нашего журнала.

ADDAMS FAMILY

В семье Аддамсов происходят такие невероятные вещи, что сам черт ногу сломит, пытаясь в них разобраться. А вы?

MICROMACHINES MILITARY

Увлекательные гонки на маленьких таких, игрушечных, машинках. Которые, однако, здорово умеют стрелять.



ANOTHER WORLD

Шутки в сторону. Это не просто другой мир, это антимир. И вы ему не очень симпатичны...

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Вот он, хоккей для настоящих... мутантов! Обладатель кубка Стэнли "Detroit Red Wings" не продержался бы и периода против, скажем, "Pucksucker Pukes".

BLOCKOUT

Объёмный супер-тетрис. Ультрановая концепция старого всем известного бестселлера. Игра с элементами пространственного ориентирования.

POPULOUS-II: TWO TRIBES

Одна из самых сложных стратегических игр на "Мегадрайве". Ваша задача как мудрого правителя обеспечить благосостояние своих подданных за счет соседних народов.

CASTLEVANIA BLOODLINES

Из трех самых известных средств, против вампирами (чеснок, серебряная пуля, осиновый кол), выберите четвертое — мастерство геймера.

SNAKE RATTLE'N'ROLL

Трехмерная бродилка, в которой вы вместе со змеями ползаете в поисках флага. Причем в ритме рок-н-ролла.

GAUNTLET IV

В таинственных запутанных лабиринтах спрятаны заколдованные сокровища. Отыщите их, пристрелив всех тех, кто вам мешает.

SPEEDBALL 2

В этой спортивной игре будущего разрешено все: любые силовые приемы, бить по мячу можно руками, ногами и даже головой. А мяч, между прочим, стальной.

THE HOOK

Кровожадный капитан пиратов Крюк решил похитить детей Питера Пэна, чтобы заставить своего злейшего врага принять вызов на поединок. Не мучайте бедного пирата — примите вызов.

THEME PARK

Кататься на качелях-каруселях, в перерывах попивая кока-колу, все умеют. А слабо вам самим построить Парк Развлечений?

THE LAWNMOWER MAN

Полеты в фантастическом созданном компьютером мире с сумасшедшей скоростью — главная изюминка этой игры.

ZOOP

Новое творение в жанре тетрис, здесь ваши лучшие помощники – стальные нервы и железная логика.

greatdragon.ru

Приложение к журналу "Великий Дракон"

SEGA MegaDrive SEGA MegaDrive SEGA

Великий Дракон 6 коды, секреты ПРИЛОЖЕНИЕ

Крутой Геймер

4 the ADDAMS FAMILY
5 the AQUATIC GAMES
7 ASTERIX and the POWER of GODS
9 BLOCKOUT
10 CANNON FODDER
12 CASTLEVANIA BLOODLINES
14 DUNE. the BATTLE for ARRAKIS
17 EARTHWORM JIM
20 the FAERY TALE ADVENTURE
22 FIFA'97
24 GAIN GROUND
26 GAUNTLET IV
28 GENERAL CHAOS
30 HAUNTING
32 the HOOK
35 the IMMORTAL
37 JUNGLE STRIKE
40 the LAWNMOWER MAN
42 the LOST VIKINGS
44 MEGA-LO-MANIA
46 MICROMACHINES MILITARY
47 MUTANT LEAGUE HOCKEY
49 NBA LIVE 97
50 PETE SAMPRAS TENNIS
52 POPULOUS II: TWO TRIBES
54 PSYCHO PINBALL
56 RISE of the ROBOTS
58 ROCK'n'ROLL RACING
60 SNAKE RATTLE'n'ROLL
62 SONIC 3D BLAST
64 SPEEDBALL 2
66 SUB-TERRANIA
68 SUPER HYDLIDE
70 SUPER SKIDMARKS
72 SYNDICATE
75 TECHNOCLASH
77 THEME PARK
80 ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
87 UNIVERSAL SOLDIER
89 WORMS
91 YOGI BEAR
93 ZERO TOLERANCE
95 ZOOP

Лучшие игры Sega MegaDrive

greatdragon.ru